



**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN
EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN KELOMPOK B
DI RA NURUL IMAN TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

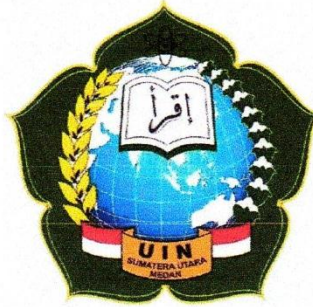
*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

Oleh :

YURIZKA KESUMA PUTRI
NIM. 38.14.3.020

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN
EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN KELOMPOK B
DI RA NURUL IMAN TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan
Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan

Oleh :

YURIZKA KESUMA PUTRI
NIM. 38.14.3.020

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Dosen Pembimbing I

Dr. Mesiono, M. Pd.
NIP. 197107272007011031

Dosen Pembimbing II

Nunzairina, M. Ag.
NIP. 197308272005012005

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Williem Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul **"PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN KELOMPOK B DI RA NURUL IMAN TAHUN AJARAN 2017/2018"** telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

11 Juli 2018 M
27 Dzulqa'dah 1439 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

Ketua

Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

Sekretaris

Sapri S.Ag, MA
NIP. 19701231 199803 1 023

Anggota Penguji

1. Dr. Mesiono, M. Pd.
NIP. 19710727 200701 1 031

2. Nunzairina, M. Ag.
NIP. 19730827 200501 2 005

3. Ramadhan Lubis, M. Ag.
NIP. 19720817 200701 1 051

4. Dr. Khadijah, M.Ag.
NIP. 19650327 200003 2 001

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 19601806 199403 1 002

Nomor : Istimewa
Lamp : -
Hal : Skripsi
a.n. **Yurizka Kesuma Putri**

Medan, Juni 2018
Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan
UIN-SU
di -
Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan
seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : **Yurizka Kesuma Putri**

NIM : **38.14.3.020**

Jurusan/Prodi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

Judul : **Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan
Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di RA Nurul
Iman Tahun Ajaran 2017/2018**

Dengan ini kami menilai Skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan
dalam Sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN
Sumatera Utara Medan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Dr. Mesiono, M.Pd
NIP: 197107272007011031

Pembimbing II



Nunzairina, M.Ag
NIP. 197308272005012005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Williem Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

Hal : Permohonan Pengesahan Judul Skripsi

Medan, Juli 2018

Kepada Yth:

Ibu Ketua Jurusan

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan UIN-SU Medan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yurizka Kesuma Putri

NIM : 38.14.3.020

Semester : VIII

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini II

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Permohonan pengesahan judul / Tema Skripsi / tugas akhir sebagai berikut :

- **“Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di RA Nurul Iman Tahun Ajaran 2017/2018 ”**

Besar harapan saya judul / Tema Skripsi / tugas akhir di atas dapat disetujui, dan atas perhatian Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Diketahui Oleh

Pembimbing Skripsi I

Dr. Mesiono, M.Pd

NIP: 197107272007011031

Wassalam,

Pemohon

Yurizka Kesuma Putri

NIM. 38.14.3.020

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yurizka Kesuma Putri
NIM : 38.14.3.020
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul : Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap
Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun
Kelompok B di RA Nurul Iman Tahun Ajaran
2017/2018

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya serahkan ini benar - benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan - kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Skripsi ini hasil orang lain, maka gelar dan ijazah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, 09 Juli 2018



Yang membuat pernyataan

Yurizka Kesuma Putri
NIM.38.14.3.020

ABSTRAK



Nama : Yurizka Kesuma Putri
Nim : 38143020
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing I : Dr. Mesiono, M. Pd.
Pembimbing II : Nunzairina, M. Ag.
Judul : Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di RA Nurul Iman Tahun Ajaran 2017/2018

Kata Kunci : Metode Bermain Peran, Perkembangan Emosional

Masalah dalam penelitian ini berdasarkan hasil observasi yaitu kurang efektifnya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Tingkat Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Melalui Metode Bermain Peran di RA Nurul Iman. (2) Tingkat Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Tanpa Melalui Metode Bermain Peran di RA Nurul Iman. (3) Terdapat Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di RA Nurul Iman Tahun Ajaran 2017/2018. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design (intact-group comporision)*. Subjek penelitian sebanyak 30 anak yang dibagi menjadi dua yaitu kelas eksperimen sebanyak 15 anak dan kelas kontrol sebanyak 15 anak. Metode dalam mengumpulkan data dilakukan dengan menggunakan tes praktik bermain peran menggunakan teknik analisis data dengan rumus *Effect Size* dengan hasil nilai tergolong besar yaitu $4,248 > 0,8$ dan menggunakan uji-t sebagai perbedaan hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil hipotesis diketahui bahwa nilai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) lebih tinggi dari nilai kelas kontrol. Hasil tersebut terlihat berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 16,66 dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 9,73 dan perhitungan menggunakan uji-t dengan $\alpha = 0,05$ maka diperoleh bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($9,493 > 2,131$). Maka kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA nurul iman tahun ajaran 2017/2018.

**Mengetahui
Pembimbing I**

Dr. Mesiono, M. Pd.
NIP. 19710727 200701 1 031

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT berkat rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di RA Nurul Iman Tahun Ajaran 2017/2018” yang diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr.H. Saidurrahman, M.Ag**, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Khadijah, M. Ag**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Ibu **Fauziah Nasution, M. Psi**, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama perkuliahan.
5. Bapak **Dr. Mesiono, M. Pd**, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu **Nunzairina, M. Ag**, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang Telah memberikan ilmu dan bimbingan selama perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Staf Pegawai yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
9. Ibu **Titin Kurniawati**, selaku Kepala Sekolah di RA Nurul Iman yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian, dan juga telah banyak membantu penulis berupa dukungan moril dan materil sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
10. Teristimewa Ibunda tercinta **Sumawati, S. Pd. I** yang selalu menguntai doa-doa terbaik untuk penulis. Serta memberikan cinta maupun dukungan berupa moril dan materil. Terima kasih untuk semua usaha yang telah dilakukan untuk penulis. Dengan menyelesaikan strata satu ini semoga penulis dapat menjadi kebanggaan orangtua dan berguna di masyarakat kelak, Amin.
11. Adinda tersayang **Yusrizal Mehdi Fiqri** dan **Yasmin Annisa Humaira** yang tiada hentinya memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
12. Terimakasih juga kepada seluruh teman-teman di FITK UIN-SU khususnya **Pendidikan Islam Anak Usia Dini Stambuk 2014** yang tidak dapat dituliskan satu persatu. Teman-teman seperjuangan dalam menimba ilmu, Rahma, Tuti, Majidah, Zayyan, Vika, Fiki, Widai, dan Nurma terima kasih untuk kebersamaan yang kita lalui bersama dalam suka maupun duka. Teman-teman KKN Desa Celawan, Ayu dan Syarifah yang selalu

memberikan dukungan kepada penulis sehingga Skripsi dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

13. Sahabat Terbaik Rini Annisa, Badriyyah Jamil, Hafiz Ihsan, Said Umar, Maulina Syahputri, Yova Yolandha, Muhammad Irfan dan Adistya Silvy yang senantiasa ada memberikan semangat, melantunkan doa serta mengusahakan segala macam bantuan terkait penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini dapat lebih baik lagi. Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat memberikan wawasan, pengetahuan, dan manfaat.

Medan, 09 Juli 2018

Penulis,

Yurizka Kesuma Putri

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN LITERATUR	7
A. Kerangka Teori.....	7
1. Perkembangan Emosional	7
a. Pengertian Emosional.....	7
b. Karakteristik Emosional.....	11
c. Fungsi Emosional.....	13
d. Ciri Emosional	14
2. Metode Bermain Peran.....	16

a. Pengertian Metode Bermain Peran.....	16
b. Jenis Bermain Peran.....	18
1) Bermain Peran Makro	18
2) Bermain Peran Mikro.....	18
c. Manfaat Metode Bermain Peran	19
d. Dasar-dasar Pemikiran Penerapan Metode Bermain Peran	19
e. Tahapan Bermain Peran	20
f. Langkah-langkah Kegiatan Bermain Peran	22
g. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran	23
1) Kelebihan Metode Bermain Peran	23
2) Kekurangan Metode Bermain Peran	23
B. Penelitian Relevan.....	24
C. Kerangka Pikir	26
D. Hipotesis.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
1. Lokasi	28
2. Waktu Penelitian.....	28
B. Populasi dan Sampel	28
1. Populasi	28
2. Sampel.....	29
C. Defenisi Operasional Variabel	30
1. Perkembangan Emosional	30
2. Metode Bermain Peran	30

D. Desain Penelitian.....	31
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	31
1. Tes Praktik Bermain Peran	32
2. Studi Dokumen	34
F. Teknik Analisis Data.....	34
1. Uji Hipotesis.....	34
2. Uji Pengaruh.....	35
G. Prosedur Penelitian.....	37
1. Tahap Pendahuluan.....	37
2. Tahap Persiapan.....	37
3. Tahap Pelaksanaan	38
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Deskripsi Data.....	39
1. Gambaran Umum RA Nurul Iman	39
a. Sejarah Berdirinya Sekolah.....	39
b. Profil Sekolah.....	40
c. Visi dan Misi	40
d. Struktur Organisasi	41
e. Sarana Prasarana	41
f. Anak Didik	42
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	42
a. Hasil Penelitian Perkembangan Emosional (Kelas Eksperimen) ..	44
b. Menyusun Distribusi Frekuensi Data Kelas Eksperimen.....	45
c. Hasil Penelitian Perkembangan Emosional (Kelas Kontrol)	46

d. Menyusun Distribusi Frekuensi Data Kelas Kontrol	47
B. Uji Persyaratan Analisis	50
1. Uji Pengaruh.....	50
2. Uji Hipotesis.....	51
C. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kisi-Kisi Instrumen Perkembangan Emosional	32
Tabel 2	Kriteria Penilaian Perkembangan Emosional	33
Tabel 3	Jumlah dan Kondisi Bangunan	41
Tabel 4	Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran	42
Tabel 5	Jumlah Anak Didik Kelompok Belajar	42
Tabel 6	Skor Kelas Eksprerimen (Perkembangan Emosional Anak)	44
Tabel 7	Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional Anak Kelas Eksperimen	45
Tabel 8	Skor Kelas Kontrol (Perkembangan Emosional Anak)	47
Tabel 9	Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional Anak Kelas Kontrol.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Histogram Data Hasil Penelitian Perkembangan Emosional Anak Kelas Eksperimen	41
Gambar 2	Histogram Data Hasil Penelitian Perkembangan Emosional Anak Kelas Kontrol.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Naskah Drama
- Lampiran 2 RPPH
- Lampiran 3 Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen
- Lampiran 4 Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol
- Lampiran 5 Tabel Nilai Kritis Distribusi Uji t
- Lampiran 6 Lembar Penelitian Perkembangan Emosional Anak Kelas Eksperimen
- Lampiran 7 Lembar Penelitian Perkembangan Emosional Kelas Kontrol
- Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak dini manusia sudah membutuhkan pendidikan dalam proses perkembangannya menjadi dewasa. Perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan. Anak adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Oleh karena itu, upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan bermain.¹

Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa “tujuan Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang

¹ Wiyani Ardy Novan dan Barnawi, (2012), *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar.Ruzz Media, h. 72

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 Tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, h. 1

meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional”.³

Guru merupakan sosok pendidik yang sangat penting dalam meningkatkan EQ (*Emotional Quotient*/Kecerdasan Emosional) pada anak didiknya, langkah yang harus dilakukan guru untuk mengembangkan kecerdasan emosional anak adalah dengan memanfaatkan proses pembelajaran, dengan demikian proses pembelajaran akan sangat menyenangkan dan dapat memenuhi setiap kebutuhan perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak, sehingga semua potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu perkembangan kecerdasan emosional anak.

Emosi adalah perasaan yang ada dalam diri seseorang, baik dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik ataupun buruk. Menurut Daniel Goleman emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak.⁴

Kecerdasan emosional anak merupakan aktivitas yang berhubungan dengan pengendalian diri anak terhadap orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Dengan adanya kecerdasan emosional anak belajar untuk menempatkan ekspresi dan tingkah lakunya pada tempatnya. Perkembangan emosional pada anak usia dini diharapkan anak

³ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, h. 4

⁴ Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati, (2011), *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka, h. 1.3.

memiliki kemampuan untuk mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, memiliki kontrol diri yang baik dan memiliki rasa empati terhadap masalah orang lain.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di RA Nurul Iman pada anak didik kelompok B (usia 5-6 tahun) yang berjumlah 40 anak, 15 diantaranya masih mempunyai sifat emosional negatif yang sangat dominan, misalnya 1) mengganggu teman sebangkunya dan 2) berteriak-teriak di dalam kelas. Dengan melihat karakteristik tersebut dapat disimpulkan bahwa RA Nurul Iman mengalami permasalahan dalam mengelola emosional anak didiknya.

Agar perkembangan kecerdasan emosional anak dapat berkembang secara optimal maka penulis menawarkan solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut yaitu dengan memberikan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran di kelas. Metode merupakan cara kerja teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan dan memudahkan dalam melaksanakan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Terdapat banyak metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan emosional anak salah satunya yaitu melalui bermain peran.

Bermain peran merupakan suatu kejadian dimana anak memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda yang berada disekitar anak pada situasi tertentu sehingga dapat digunakan oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasinya, sehingga dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut. Misalnya, anak menghayalkan dirinya sebagai pilot dengan menggunakan kursi sebagai pesawat yang dikemudikannya, anak menghayalkan dirinya sebagai seorang dokter yang sedang memeriksa pasiennya dan lain-lain.

Menurut Dirman dan Juarsih Metode bermain peran ialah suatu cara penugasan bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.⁵ Menurut Said dan Budimanjaya dengan memerankan peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan, sehingga secara bersama-sama para siswa mampu mengeksplorasi perasaan sikap, nilai, keterampilan dan pengetahuan terhadap masalah yang dipecahkan.⁶

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **Pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Nurul Iman Tahun Ajaran 2017-2018.**

B. Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadikan permasalahan dalam penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Kurang efektifnya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak.
2. Lebih menekankan pada pembelajaran membaca iqra' dan calistung (baca, tulis dan hitung).
3. Masih banyak anak yang mengganggu teman sebangkunya ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.
4. Masih banyak anak yang suka berteriak-teriak di dalam kelas.

⁵ Dirman dan Juarsih Cicih, (2014), *Teori Belajar Dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran Yang Mendidik*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 142.

⁶ Alamsyah Said dan Budimanjaya Andi, (2015), *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligeneces*, Jakarta: Predana Media Grup, h. 247.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan langkah berikutnya setelah proses latar belakang masalah dan identifikasi masalah. Pada bagian ini perlu dibatasi masalahnya agar hal-hal yang diteliti tampak lebih fokus. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia dini yaitu, ekspresi, penghayatan dan gerak tubuh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman melalui metode bermain peran?
2. Bagaimana tingkat perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman tanpa melalui metode bermain peran?
3. Apakah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat perkembangan emosional anak dengan metode bermain peran di RA Nurul Iman.
2. Untuk mengetahui tingkat perkembangan emosional anak tanpa metode bermain peran di RA Nurul Iman.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sering diidentikkan dengan tujuan penelitian. Oleh sebab itu perlu dijelaskan bahwa manfaat yang dimaksud adalah aplikasi hasil penelitian tersebut, baik dari segi lembaga-lembaga tertentu, ataupun masyarakat. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan membawa manfaat sebagai berikut:

- a. Menambah dan mengembangkan perbendaharaan teori-teori tentang perkembangan anak terutama yang berkaitan dengan perkembangan emosional anak.
- b. Dapat dijadikan sumber informasi bagi seluruh guru RA dalam melaksanakan pembelajaran metode bermain peran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan membawa manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Guru.

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan pengalaman praktis, untuk dijadikan pedoman dalam setiap pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran metode bermain peran.

b. Bagi Anak.

Hasil penelitian ini dapat membantu menambah pengetahuan anak dalam pembelajaran tentang metode bermain peran dan pengaruhnya terhadap perkembangan emosionalnya.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

A. Kerangka Teori

1. Perkembangan Emosional

a. Pengertian Emosional

Emosi secara etimologi berasal dari bahasa latin yaitu “*movere*” yang berarti “menggerakkan, bergerak”. Lalu ditambah awalan “*e-*” untuk memberi arti “bergerak menjauh”. Defenisi emosi yaitu suatu gejala psiko-fiologis yang menimbulkan efek pada persepsi, sikap maupun tingkah laku dan dikeluarkan dalam bentuk ekspresi tertentu.⁷

Emosi adalah perasaan yang ada dalam diri kita, dapat berupa perasaan senang ataupun sedih, perasaan baik ataupun buruk. Dalam *World Book Dictionary* emosi didefinisikan sebagai “berbagai peraaan yang kuat”. Perasaan benci, takut, marah, cinta, senang dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi. Golemen menyatakan bahwa “emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak”.⁸

Menurut Suharso dan Retnoningsih emosi mempunyai arti perasaan batin yang meluap timbul dari hati, sedangkan Emosional adalah menyentuh perasaan,

⁷ Muhammad Sayyid M. Az-Zabalawi, (2007), *Pendidikan Remaja antara Islam dan Ilmu Jiwa*, Jakarta: Gema Insani, h. 259.

⁸ Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati, (2011), *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka, h. 1.3.

mengharukan dengan emosi.⁹ Menurut Nugraha emosi adalah perasaan yang ada dalam diri kita, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk.¹⁰

Menurut Daniel Goleman emosi ialah setiap kegiatan atau pergolakan perasaan, pikiran, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap. Daniel juga mengatakan bahwa emosi merujuk kepada suatu perasaan dan pikiran-pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dari serangkaian kecenderungan untuk bertindak.¹¹

Menurut George Miller emosi adalah pengalaman seseorang tentang perasaan yang kuat, dan biasanya diiringi dengan perubahan-perubahan fisik dalam peredaran darah dan pernapasan, biasanya juga dibarengi dengan tindakan-tindakan pemaksaan. Menurut Muhammad Najaati emosi adalah kekacauan hebat yang meliputi segala aspek individu, dan berpengaruh terhadap perilakunya, perasaannya, dan fungsi vitalnya. Asalnya dia muncul dari faktor psikologis. Menurut Abdulla Abdul Hayy Musa emosi adalah perubahan tiba-tiba yang meliputi segala aspek individu, baik psikis maupun fisiknya.¹²

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian emosi ialah setiap kegiatan atau pergolakan perasaan, pikiran, nafsu, serta setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap pada diri setiap individu. Emosi juga merujuk

⁹ Suharso dan Retnoningsih Ana, (2009), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya, h. 133.

¹⁰ Nugraha, dkk, (2007), *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka, h. 1.3.

¹¹ Daniel Goleman, (2009), *Working With Emotional Intelligence (terjemahan)*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, h. 180.

¹² Muhammad Sayyid M. Az-Zabalawi, *Pendidikan Remaja antara Islam dan Ilmu Jiwa*, h.285.

pada pikiran-pikiran yang khas dalam suatu perasaan, suatu keadaan biologis dan psikologis dan juga serangkaian kecenderungan untuk bertindak.

Al-Quran menjelaskan berbagai macam emosi tersebut, tetapi yang ingin penulis ungkap dalam tulisan ini adalah kecerdasan emosional yang diungkap oleh Al-Quran dalam ayat-ayat dengan menggunakan kata yang memiliki makna kecerdasan seperti tafakkur dan sejenisnya, seperti pada Q.S. Ar-Rum : 21.

وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا لِتَسْكُنُوا إِلَيْهَا وَجَعَلَ بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: *“Dan diantara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah, Dia menciptakan untukmu istri-istri dari jenismu sendiri, supaya kamu cenderung dan merasa tentram kepadanya, dan dijadikan-Nya di antaramu rasa kasih dan sayang. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi kaum Yang berfikir”* (Q.S. Ar-Rum/30: 21).¹³

Dalam hadist juga dijelaskan tentang pendekatan emosional. pendekatan emosional disini adalah usaha untuk mengunggah perasaan dan emosi anak didik dalam memahami dan menghayati ajaran agama agar perasaannya bertambah kuat terhadap Allah sekaligus dapat merasakan mana yang baik dan mana yang buruk.

Berkenaan dengan ini ditemukan hadist berikut:

عَنِ الثَّعْمَانِ بْنِ بَشِيرٍ يَقُولُ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَثَلُ الْمَوْتَانِ فِي تَوَادُّهِمَا وَتَرَاخُمِهِمَا وَتَعَاطُفِهِمَا كَمَثَلِ الْجَسَدِ إِذَا اشْتَكَى عَضْوَتَهُ عَى لَهُ سَائِرُ جَسَدِهِ بِاللَّيْلِ وَالنَّهَارِ

¹³ ‘Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, (2009), *Tafsir Ibnu Katsir*, Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi’i, h. 742.

Artinya: *Nu'man bin Basyir meriwayatkan bahwa Rasulullah SAW bersabda, "Perumpamaan sikap saling mencintai, menyayangi, dan mengasihi di antara orang yang beriman itu seperti anggota tubuh. Jika salah satu anggota tubuh mengeluh sakit, maka seluruh anggota tubuh akan merasakannya sampai tidak dapat menidurkan diri dan selalu merintih." (HR. Muslim).*

As-Suyuti menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan kata *tada'a* dalam hadis di atas adalah sebagian anggota memanggil anggota yang lain karena sama-sama merasa sakit. Kata *as-sahar* berarti karena rasa sakit seseorang tidak dapat tidur. Kata *al-humma* berarti merintih karena sakit dan tidak dapat tidur. Menurut Al-Qadhi Iyadh, Penyamaan orang yang beriman dengan satu tubuh merupakan penyamaan yang tepat karena mendekatkan dan menjelaskan pengertian. Di dalamnya terdapat ajaran yang menghargai hak-hak orang Islam dan memotivasi agar saling menolong dan saling mencintai.¹⁴

Dalam hadist di atas, Rasulullah SAW ingin menanamkan rasa solidaritas yang tinggi dan sikap *mu'awwanah* kepada para sahabat dengan menggugah emosi mereka. Apabila dipahami sebagai satu tubuh maka sikap saling mencintai dan saling menolong akan tumbuh. Dengan demikian, semangat persatuan akan menjadi kuat.

Selain hadist di atas juga terdapat hadist dibawah ini.

عَنْ أَبِي مُوسَى عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ الْمُؤْمِنُ
لِلْمُؤْمِنِ كَالْبُنْيَانِ يَشُدُّ بَعْضُهُ بَعْضًا ثُمَّ شَبَّكَ بَيْنَ أَصَابِعِهِ

Artinya: *Abu Musa meriwayatkan dari Nabi SAW bahwa beliau bersabda, "Orang mukmin dengan mukmin lainnya ibarat satu bangunan, bagian yang satu saling memperkuat dengan bagian lainnya." Kemudian beliau menjalin jemarinya (HR. Bukhari, Muslim dan At-Tirmidzi).*¹⁵

¹⁴ Bukhari Umar, (2012), *Hadist Tarbawi*, Jakarta: Amzah, h: 180.

¹⁵ Bukhari Umar, *Hadist Tarbawi*, h: 181.

Dalam menjelaskan mengenai persaudaraan yang dilahirkan oleh pembinaan Rasulullah SAW, Muhammad Utsman Najati mengemukakan bahwa beliau tidak sekedar menyeru umat Islam untuk saling mencintai, saling menyayangi, saling mengasihi, dan saling menolong. Beliau juga mempraktikkannya dalam masyarakat Islam yang pernah dibangun setelah hijrah, yaitu di kota Madinah. Beliau mengikat persaudaraan di antara kaum Muhajirin dan Anshar, antara Sa'ad bin Rabi' Al-Anshari dan Abdurrahman, "Aku Adalah orang Anshar yang memiliki harta benda yang cukup, tetapi aku hendak membagi semua hartaku menjadi dua bagian, separuh untukmu dan separuhnya lagi untukku. Aku juga memiliki dua istri, pilihlah mana yang kau sukai, nanti aku akan ceraikan. Jika telah selesai masa iddahnya, maka nikahilah ia." Lalu Abdurrahman menjawab, "Semoga Allah SWT melimpahkan berkahnya kepadamu, keluargamu, dan hartamu." Abdurrahman lalu bertanya, "Di mana letak pasar kalian?" Kaum Anshar menunjukkan letak pasar mereka, kemudian Abdurrahman berdagang di pasar tersebut dan menikah. Akhirnya ia menjadi salah satu orang terkaya di Madinah.¹⁶

Persaudaraan yang terjadi antara kaum Muhajirin dan Anshar merupakan contoh praktik pertalian sosial dengan menggunakan pendekatan emosional yang belum pernah terjadi dalam sejarah manusia. Bahkan, praktik tersebut pada akhirnya memberi "warna" yang mendalam terhadap keberadaan masyarakat Islam di kota Madinah. Persaudaraan seperti ini mempunyai andil besar bagi penyebaran dakwah Islam. Sejatinya, orang yang beriman tidak saja harus mencintai orang lain, tetapi juga menjadi orang yang dicintai oleh di sekelilingnya.

b. Karakteristik Emosional

Terdapat banyak karakteristik yang sering terlihat pada anak misalnya emosi yang meluap tiba-tiba berlangsung singkat dan berhenti begitu saja. Emosi pada anak usia dini biasanya bersifat mendalam, tetapi mudah berganti, selain itu emosi anak juga bersifat terbuka dan juga sering terjadi. Misalnya ketika anak

¹⁶ Bukhari Umar, *Hadist Tarbawi*, h: 182.

sedang marah biasanya dia akan menangis keras atau berteriak-teriak, tetapi ketika keinginannya sudah terpenuhi anak akan berhenti menangis dan bahkan langsung tertawa.

Perkembangan emosi dipengaruhi oleh kematangan dan lingkungan sekitar seperti kemampuan berfikir. Emosi dapat memberikan dampak terhadap perilaku anak usia dini seperti yang dikemukakan Willis yaitu:

1) Emosi menambah kesenangan hidup anak, semua emosi dapat merangsang dan membangkitkan gairah anak, 2) Emosi dapat terlihat pada ekspresi anak seperti emosi yang menyenangkan akan membuat anak bahagia atau sebaliknya, 3) Emosi dapat mengganggu kualitas intelektual anak, dimana emosi yang kuat menyebabkan anak sulit belajar dan sulit mengingat, 4) Emosi dapat menurunkan keterampilan anak, misalnya anak yang emosinya kuat akan menjadi gugup dan grogi saat berbicara, 5) Emosi akan mencerminkan keadaan perasaan anak dari air mukanya, perubahan gerak tubuh, 6) Warna emosi akan tampak dalam kehidupan anak, hal ini dapat terlihat saat emosi sedang hadir, menandakan kehidupan anak dikeluarganya baik, dan sebaliknya warna emosi tidak menyenangkan merupakan pertanda kehidupan dikeluarganya tidak bahagia, 7) Emosi dapat merangsang dan membangkitkan gairah anak, misalnya menimbulkan kesenangan, cemburu, marah, takut, dan benci, 8) Kehidupan keluarga mempengaruhi gejala emosi anak, dimana keluarga yang bahagia akan memberikan pengaruh pada kehidupan dan perilaku anak.¹⁷

Dengan demikian, jelas bahwa karakteristik emosional sangat berpengaruh terhadap perilaku anak usia dini. Emosi yang salah akan memberi dampak negatif pada perkembangan anak misalnya anak yang emosinya kuat akan menjadi gugup dan grogi saat berbicara didepan umum, maka emosi tersebut bersifat negatif dan dapat membuat keterampilan anak menurun dan berdampak terhadap kepercayaan diri anak.

¹⁷ Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 136.

c. Fungsi Emosional

Emosi memiliki fungsi atau peranan penting pada perkembangan anak. Emosi yang dialami anak biasanya menjadikan anak tersebut mampu menimbulkan respon berdasarkan informasi yang diterimanya. Misalnya ketika kita merasa terganggu maka kita akan marah, bahkan beberapa orang akan bertindak mengusir pengganggu tersebut. Berikut adalah fungsi atau peranan emosional anak.

- 1) Sebagai bentuk komunikasi sehingga anak dapat menyatakan segala kebutuhan dan perasaannya pada orang lain. Misalnya, ketika anak merasakan sakit biasanya anak tersebut akan mengekspresikan emosinya dengan menangis. Menangis tersebut merupakan bentuk komunikasi anak dengan lingkungannya pada saat ia belum mampu mengekspresikan perasaannya dalam bentuk bahasa verbal.
- 2) Emosi juga berperan dalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya, antara lain berikut ini.
 - a) Tingkah laku emosi anak yang ditampilkan merupakan sumber penilaian lingkungan sosial terhadap dirinya.
 - b) Emosi menyenangkan atau tidak menyenangkan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak melalui reaksi-reaksi yang ditampilkan lingkungannya.
 - c) Emosi dapat mempengaruhi iklim psikologis lingkungan.

- d) Tingkah laku yang sama dan ditampilkan secara berulang dapat menjadi satu kebiasaan.
- e) Ketegangan emosi yang dimiliki anak dapat menghambat aktivitas motorik dan mental anak.¹⁸

Dari beberapa ciri-ciri yang disebutkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa emosi yang dialami anak akan menimbulkan berbagai macam respon berdasarkan informasi yang diterima oleh anak. Misalnya ketika anak merasakan sakit maka respon yang akan diekspresikan anak adalah menangis, begitu juga sebaliknya ketika anak mendapatkan sesuatu yang diinginkannya maka respon yang diekspresikan anak adalah tertawa.

d. Ciri Emosional

Anak usia dini biasanya cenderung mengespresikan emosinya dengan bebas dan terbuka tanpa memperhatikan lingkungannya. Sikap marah dan iri adalah sikap yang paling sering diperlihatkan oleh anak usia dini, pada umumnya anak akan marah apabila tidak mendapatkan sesuatu yang diinginnnya. Anak yang marah biasanya akan menangis atau bahkan berteriak meminta sesuatu yang mereka inginkan.

Hurlock memaparkan dalam buku Ahmad Susanto pola emosi yang umum terjadi pada awal masa kanak-kanak yaitu;

- 1) Marah, penyebab marah yang paling umum terjadi pada anak usia dini yaitu pertengkaran mengenai mainan. Anak yang marah akan mengungkapkan amarahnya dengan menangis, berteriak, menendang, bahkan memukul.
- 2) Takut, penyebab rasa takut biasanya terjadi akibat dari pembiasaan, peniruan dan ingatan tentang pengalaman yang kurang menyenangkan. Misalnya terbiasa mendengar cerita-cerita, melihat

¹⁸ Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati, *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, h. 1.8.

gambar-gambar, tayangan televisi yang menakutkan. Reaksi anak yang takut biasanya akan panik, kemudian anak mulai menghindar, lari, bersembunyi atau bahkan sampai menangis, 3) Cemburu, anak akan merasa cemburu apabila ia merasa bahwa orang tuanya tidak memperhatikannya atau perhatian orang tuanya beralih ke anggota keluarga yang lain seperti kelahiran adik baru. Anak yang cemburu biasanya akan mengungkapkan kecemburuannya dengan cara berperilaku manja, pura-pura sakit atau bahkan menjadi nakal yang berlebihan, 4) Ingin Tahu, Anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal yang baru dilihatnya. Biasanya anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan melontarkan banyak pertanyaan yang terkadang sulit untuk dijawab oleh orang dewasa 5) Iri hati, anak-anak akan sering merasa iri hati terhadap suatu hal yang dimiliki orang lain terutama temannya. Sikap iri hati ini biasanya akan ditunjukkan anak dalam bermacam-macam cara, yang paling umum ialah suka mengeluh terhadap barang yang ia miliki, atau mengungkapkan secara langsung keinginannya untuk memiliki barang yang sama seperti yang dimiliki oleh temannya, 6) Gembira, anak akan merasa gembira apabila ia sehat, mendapatkan apa yang ia inginkan, dan melihat sesuatu yang lucu. Biasanya anak mengungkapkan kegembiraannya dengan tersenyum, tertawa, bertepuk tangan, atau bahkan sampai melompat-lompat, 7) Sedih, anak merasa sedih ketika ia sedang sakit, kehilangan sesuatu yang dicintainya atau merasa tidak diperhatikan oleh orang disekitarnya. Ekspresi sedih yang biasa diungkapkan anak adalah menangis bahkan sampai tidak mau makan, 8) Kasih sayang, anak-anak belajar mencintai orang lain, binatang, atau barang kesayangannya.¹⁹

Dari beberapa ciri-ciri di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini biasanya cenderung mengespresikan emosinya dengan bebas dan terbuka tanpa memperhatikan lingkungannya misalnya ketika anak marah anak akan menangis sambil berteriak-teriak atau bahkan melempar sesuatu yang ada disekitarnya. Menurut Hurlock terdapat delapan pola emosi yang sering terjadi pada anak usia dini yaitu marah, takut, cemburu, ingin tahu, iri hati, gembira, sedih dan terakhir kasih sayang.

¹⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, h. 150.

2. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.²⁰ Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya, bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan pada proses daripada hasil akhir.²¹

Bermain peran dikenal sebagai bermain pura-pura, dramatik, simbolik atau fantasi. Kegiatan bermain peran dapat dilakukan seorang diri atau bersama dengan teman-temannya, dengan menggunakan alat permainan maupun tanpa alat permainan.²² Menurut Dhieni bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atas benda-benda sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya imajinasi dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.²³

Menurut Soekresno bermain peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, kepercayaan diri, keterampilan spasial, efeksi dan keterampilan kognisi. Ada beberapa faktor yang menentukan kualitas metode bermain peran diantaranya adalah cukup waktu

²⁰ Yuliani Nurani Sujiono, (2013), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, h. 144.

²¹ Euis Kurniati, (2016), *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, h. 4.

²² Masganti Sit, dkk, (2016), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Prkatik*, Medan: Perdana Publishing, h. 57.

²³ Nurbiana Dhieni dkk, (2010). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka, h. 7.42.

untuk bermain peran, ruangan yang cukup, dan adanya peralatan untuk mendukung bermacam-macam adegan permainan.²⁴

Prinsip dasar metode ini terdapat dalam ayat al-Qu'an pada Surah Al-Maidah (5) ayat 31:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ، كَيْفَ يُوَارِي سَوْءَةَ أَخِيهِ
قَالَ يُوَيْتَتِيْ أَعْجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُوَارِيَ سَوْءَةَ أَخِي
فَاصْبِحْ مِنَ النَّادِمِينَ

Artinya: “Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana harusnya menguburkan mayat saudaranya. Berkata Qabil: “Aduhai celaka Aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?” karena itu jadilah Dia seorang diantara orang-orang yang menyesal”.²⁵

Pada ayat tersebut memberikan gambaran yang jelas, bagaimana lakon yang dikerjakan oleh Qabil dapat memberikan kesan yang sangat mendalam sehingga menyesali perbuatannya, karena melihat secara langsung perbuatan dirinya sendiri dari seekor burung gagak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian bermain peran adalah bermain pura-pura memerankan salah satu tokoh yang ada di kehidupan anak sehari-hari, baik dilakukan secara berkelompok maupun sendiri-sendiri dengan tujuan untuk meningkatkan daya imajinasi anak menjadi lebih matang. Melalui kegiatan bermain peran anak akan mendapatkan

²⁴ Emmy Soekresno, (2009). *Panduan Memilih Mainan Terbaik Sepanjang Masa*. Jakarta: Luxima Metro Media, h. 16.

²⁵ ‘Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, (2009), *Tafsir Ibnu Katsir*, Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi’i, h. 314.

pengalaman penting yang mengantarkan anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupannya dikemudian hari.

b. Jenis Bermain Peran

Bermain peran terdiri dari dua jenis yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Jenis bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak, sedangkan bermain peran mikro adalah bermain yang hanya melibatkan 2 orang atau bahkan hanya dirinya sendiri.²⁶

1) Bermain Peran Makro.

Anak secara langsung bermain menjadi tokoh untuk memainkan peran-peran tertentu sesuai dengan tema. Menggunakan alat bermain dengan ukuran sesungguhnya. Misalnya peran sebagai dokter, polisi, petani dan lain-lain sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan.

2) Bermain Peran Mikro.

Anak-anak belajar menjadi sutradara atau dalang, memainkan boneka, dan mainan yang berukuran kecil lainnya seperti rumah-rumahan, kursi mini, tempat tidur mini dan lain-lain. Biasanya anak yang melakukan bermain peran mikro akan menciptakan percakapan sendiri sesuai dengan keinginannya.

²⁶ Diana Mutiah, (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 115.

c. Manfaat Metode Bermain Peran

Manfaat bermain peran menurut Yuliani yaitu “sebagai sarana bagi anak untuk belajar dari orang lain, mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi, membuat anak lebih mampu untuk bersosialisasi, membantu anak untuk mengembangkan persahabatan.”²⁷

Menurut Jatmika ada beberapa manfaat metode bermain peran, diantaranya adalah:

a) Memacu Imajinasi; melalui permainan ini anak dapat terpacu imajinasinya dan dapat meningkatkan kreativitas anak, b) Mengembangkan Bahasa dan Intelektual; melalui permainan ini anak akan memperoleh banyak kosa kata baru yang dikemas dalam bentuk cerita, c) Menumbuhkan Rasa Percaya Diri; ketika anak memerankan peran sebagai orang dewasa dan anak mampu melakukannya dengan baik maka rasa mampu inilah yang dapat membangun kepercayaan diri anak tersebut, d) Meningkatkan Peran Sosial dan Emosi; saat anak bermain peran dengan teman-temannya maka akan tumbuh kemampuannya untuk berkomunikasi dan mengolah emosi, e) Membantu Perkembangan Motorik; bermain peran adalah permainan yang melibatkan seluruh anggota tubuh dan panca indra anak, maka dari itu ketika anak sedang memainkan perannya tanpa sadar motoriknya sudah terasah dengan baik.²⁸

Dapat disimpulkan bahwa manfaat metode bermain peran ialah mengasah kemampuan komunikasi, bahasa, kognitif, motorik dan sosial anak terhadap lingkungannya dan juga membantu anak untuk menumbuhkan kepercayaan diri dalam pertemanan yang baik dengan teman sebayanya.

d. Dasar-dasar Pemikiran Penerapan Metode Bermain Peran

Terdapat beberapa pendapat ahli mengenai dasar-dasar penerapan metode bermain peran seperti: 1) Menurut Gowen, bermain peran dipandang sebagai

²⁷ Yuliani Sujiono, (2009), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, h. 151.

²⁸ Yusep Nur Jatmika, (2012), *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Yogyakarta: Diva Press, h. 40.

kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, efeksi dan kognisi; 2) Menurut Vygotsky, bermain peran mendukung munculnya dua kemampuan penting, yaitu kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan benda. Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel; 3) Menurut Piaget, bermain peran mulai muncul saat anak-anak melakukan kegiatan yang tidak bisa diterapkan dalam kehidupan nyata, misalnya mengaduk pasir dalam mangkuk lalu pura-pura mencicipi; 4) Menurut Erik Erikson ada dua jenis bermain peran yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro adalah permainan yang diperankan langsung oleh anak sesuai dengan tokoh yang dipilihnya, misalnya menjadi dokter, polisi ataupun petani. Sedangkan bermain peran mikro adalah bermain peran yang menggunakan alat permainan yang berukuran kecil untuk memainkan perannya, misalnya rumah boneka dan orang-orangan kertas.²⁹

Dari beberapa dasar pemikiran ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah pengendalian diri anak yang mendukung munculnya dua kemampuan penting yang biasanya tidak bisa diterapkan oleh anak dalam kehidupan nyata.

e. Tahapan Bermain Peran

Tahapan bermain peran menurut Dodge dan Colker dalam Hamalik berpendapat bahwa bermain peran dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu *“imitative*

²⁹ Mukhtar Latif, dkk, (2013), *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Predanamedia Group, h. 207.

role play, make believe play, socio-drama play".³⁰ Tahap pertama adalah anak bermain meniru. Pada tahapan awal permainan ini, permulaannya anak mencoba berakting, berbicara dan berpakaian seperti yang diketahuinya. Anak menggunakan barang-barang untuk dijadikan objek sungguhan. Anak meniru kebiasaan orang lain yang dilihatnya pada saat bermain peran. Misalnya anak memakai pakaian putih seperti seorang dokter.

Tahap kedua bermain pura-pura. Di tahapan ini anak-anak lebih banyak bermain peran dengan menggunakan imajinasi mereka. Dalam bermain peran ini biasanya anak berimajinasi menggunakan tali sebagai pipa air atau sebuah amplop sebagai dompet ibu. Anak juga menggunakan daya khayalnya dan membuat gerakan sesuai dengan situasinya.

Tahapan ketiga adalah bermain drama. Di tahapan ini anak sudah mengenal teman. Bermain drama membantu anak untuk saling mengenal teman seusianya. Bermain drama merupakan bagian dari bermain peran, meniru dan bermain pura-pura. Dalam permainan drama membutuhkan dua anak atau lebih. Karena bersifat saling mempengaruhi dan harus berinteraksi satu sama lain, maka bermain drama memerlukan perencanaan. Misalnya satu anak memilih berperan sebagai guru dan anak lain menjadi muridnya.³¹

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain peran memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui oleh anak, yaitu mulai dari tahap pertama bermain meniru, tahap kedua bermain pura-pura dan tahap selanjutnya yaitu bermain drama. Tahapan-tahapan tersebut dilakukan agar

³⁰ Oemar Hamalik, (2002), *Psikologi Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara, h. 65.

³¹ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, h. 66.

mempermudah anak pada saat melakukan bermain peran tersebut. Guru bertugas hanya untuk mengawasi anak pada saat berlangsung kegiatan bermain peran tersebut.

f. Langkah-langkah Kegiatan Bermain Peran

Langkah bermain peran dilakukan agar pembelajaran dalam bermain peran berjalan dengan efektif dan efisien. Adapun langkah-langkah metode bermain peran sebagaimana yang dikemukakan oleh Djamarah antara lain: 1) penentuan topik, 2) penentuan anggota pemeran, 3) mempersiapkan peranan, 4) latihan singkat dialog, 5) pelaksanaan permainan peran.³²

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain peran membutuhkan persiapan yang matang dan waktu yang cukup panjang agar kegiatan bermain peran tersebut dapat berjalan efektif dan efisien. Tetapi ada hal-hal yang mungkin tidak terlalu dibutuhkan ketika kita akan melaksanakan permainan tersebut dan dapat disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini.

Dalam Al-Qur'an menjelaskan Q.S Al-A'raf ayat 175 sebagai berikut:

وَأَتْلُ عَلَيْهِمْ نَبَأَ الَّذِي ءَاتَيْنَاهُ ءَايَاتِنَا فَانْسَخَ مِنْهَا فَاتَّبَعَهُ الشَّيْطَانُ فَكَانَ
مِنَ الْغَاوِينَ

Artinya: *"Dan bacakanlah kepada mereka berita orang yang telah Kami berikan kepadanya ayat-ayat Kami (pengetahuan tentang isi Al-Kitab), Kemudian Dia melepaskan diri dari pada ayat-ayat itu, lalu Dia diikuti*

³² Syaiful Bahri Djamarah, (2005), *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 238.

*oleh syaitan (sampai Dia tergoda), maka jadilah Dia Termasuk orang-orang yang sesat”.*³³

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kitabnya yaitu Al-Qur'an, bagi orang yang tidak mengikuti petunjuk-Nya berarti ia telah mengikuti Setan. Jika kita kaitkan dengan pembahasan langkah-langkah yang ada maka guru tidak akan kesulitan dalam menerapkannya serta anak akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

g. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Setiap metode mempunyai kelebihan dan kelemahan dalam menerapkannya, berikut ini terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan metode bermain peran menurut Dirman dan Juarsih.

1) Kelebihan Metode Bermain Peran

- a) Membuat peserta didik lebih meresapi perolehan hasil belajarnya
- b) Peserta didik dapat mengembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan.

2) Kekurangan Metode Bermain Peran

- a) Memerlukan waktu yang cukup lama
- b) Tidak mudah bagi semua peserta didik untuk memerankan tokoh dengan penuh penghayatan.³⁴

³³ ‘Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, (2009), *Tafsir Ibnu Katsir*, Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, h. 727.

³⁴ Dirman & Juarsih Cicih, *Teori Belajar Dan Prinsip-prinsip Pembelajaran Yang Mendidik*, h. 142.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Khayyun Thoriq Ngumboro dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Terapi Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah Di TK ABA ‘Aisyiyah Wirobrajan I Yogyakarta” dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mempunyai tujuan untuk membiasakan anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dengan cara bermain peran. Populasi dalam penelitian semua anak siswa laki-laki dan perempuan usia 3-6 tahun di TK ABA ‘Aisyiyah Wirobrajan I Yogyakarta yang berjumlah 45 anak. Jumlah total anak didik tahun ajaran 2014-2015 yang terdiri dari kelas A, B1 dan B2 berjumlah 45 anak. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut, Kriteria inklusi: Anak berusia 4-6 tahun, terdaftar sebagai siswa, Tidak menderita sakit dalam 3 bulan sejak dilakukan penelitian, Anak yang ditemani orang tuanya dan bermain sendirian, Anak yang dalam kondisi normal, baik fisik ataupun mental. Kriteria eksklusi: Anak tidak masuk sekolah saat dilakukan penelitian, Anak mengalami penurunan kesehatan saat dilakukan penelitian sehingga tidak memungkinkan untuk dilanjutkan penilaian perkembangan anak. Peneliti menentukan usia anak yang akan diukur. Memberi tanda/membuat garis usia dan tarik garis atas dan bawah pada skala Denver II. Peneliti melakukan penilaian terhadap aspek kemampuan sosialisasi. Peneliti menentukan penilaian dari lembar Denver II pada masing-masing anak. Dikatakan memiliki perkembangan normal jika lulus semua tes kemampuan yang diberikan atau tidak terdapat keterlambatan, paling banyak satu peringatan; *suspect*

jika dalam satu sektor terdapat 2 atau lebih peringatan atau keterlambatan dan *unstable* jika ada sektor menolak 1 atau lebih item sebelah kiri garis umur atau menolak lebih dari 1 item pada area 75%-90% (warna kelabu).

35

2. Penelitian yang dilakukan oleh Febryana Kartikasari dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B (Penelitian di TK Bakti I Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014)” dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial anak di TK tersebut. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi atau pengamatan dengan menggunakan instrumen penelitian. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi nonpartisipan, karena peneliti tidak terlibat dalam kegiatan, tetapi hanya sebagai observer saja. Instrumen yang digunakan untuk menilai kemampuan anak berupa tanda *check list* (✓) pada kategori sangat mampu sampai belum mampu, serta menggunakan *rating scale* sebagai alat pengamatan. Penelitian yang dilakukan pada anak Kelompok B TK Bakti I Karanganyar usia 5-6 tahun memiliki perkembangan sosial emosional yang diambil dari hasil observasi setelah eksperimen dengan kategori berkembang sesuai harapan 10 anak dengan nilai rata-rata 13. Hal ini berbeda sekali dengan

³⁵ Akhmad Khayyun Thoriq Ngumboro, (2015), *Pengaruh Terapi Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah Di TK ABA 'Aisyiyah Wirobrajan I Yogyakarta*, Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan 'Aisyiyah, Yogyakarta, (Diakses pada tanggal 21 November 2017, Pukul 16:33 WIB)

hasil observasi sebelum dilakukan eksperimen dengan metode bermain peran yang memiliki perkembangan sosial emosional dengan kategori mulai berkembang 5 anak, dan kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak dengan nilai rata-rata 10,4.³⁶

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penulis melakukan penelitian tentang pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 Tahun. Penelitian yang penulis lakukan dan penelitian terdahulu memiliki hubungan yaitu membahas tentang metode bermain peran.

C. Kerangka Pikir

Perkembangan Emosional adalah suatu bentuk pencapaian kemampuan untuk mengelola aspek rasa, baik itu positif maupun negatif. Misalnya seperti, marah, bahagia, sedih, kecewa, iri hati dan semua yang berkaitan dengan emosional. Emosi merupakan faktor dominan yang mempengaruhi tingkah laku individu melalui pengalaman yang efektif yang disertai oleh penyesuaian batin secara menyeluruh, dimana keadaan mental dan fisiologi sedang dalam kondisi yang meluap-luap, juga dapat diperlihatkan dengan tingkah laku yang jelas dan nyata. Paparan tentang perkembangan emosional anak usia dini dapat dilihat dari cara anak belajar bersikap karena hal ini akan berkaitan dengan bagaimana anak mengembangkan rasa percaya dirinya.

Metode bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana anak didik ikut terlibat aktif memainkan peran yang telah ditentukan, baik

³⁶ Febryana Kartikasari, (2014), *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B (Penelitian di TK Bakti I Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014)*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, (Diakses pada tanggal 21 November 2017, 17:02 WIB)

dilakukan dengan menggunakan alat ataupun tanpa alat dan dapat dilakukan secara berkelompok ataupun seorang diri. Saat anak memainkan perannya disitu anak akan belajar cara bertanggung jawab untuk memainkan perannya dengan baik. Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan situasi khayalan dimana anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dengan suatu objek dan melakukan kegiatan sesuai dengan karakter objek tersebut.

Dengan demikian, anak dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal dan anak dapat menguji sikap dirinya sesuai dengan orang lain, apakah sikap yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Bermain peran ini juga sangat memberikan kontribusi terhadap perkembangan kecerdasan anak salah satunya kecerdasan emosional anak.

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat diambil hipotesis penelitiannya sebagai berikut “Terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Nurul Iman tahun ajaran 2017-2018”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Lokasi penelitian ini dilakukan di RA Nurul Iman Desa Celawan, Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Bedagai dengan pertimbangan berikut; a) Jumlah anak di RA Nurul Iman cukup memadai untuk dijadikan sampel penelitian, b) Adanya kemudahan pelaksanaan dan diperolehnya data di lokasi penelitian.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan/ingin diteliti. Populasi ini sering juga disebut dengan universe. Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati, dan manusia dimana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur atau diamati. Populasi yang tidak pernah diketahui jumlahnya disebut “populasi infinitif” atau tidak terbatas, dan populasi yang jumlahnya diketahui dengan pasti disebut ‘populasi finitif’(tertentu/terbatas).³⁷

³⁷ Syahrur dan Salim, (2014), *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, h.113.

Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B (usia 5-6 tahun) sebanyak 40 orang anak yang terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas B.1 terdiri dari 20 anak dan kelas B.2 terdiri dari 20 anak. Untuk keperluan penelitian, maka yang digunakan sebagai populasi adalah seluruh anak di RA Nurul Iman tahun ajaran 2017-2018.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian (sampel secara harfiah berarti contoh). Dalam penetapan/pengambilan sampel dari populasi mempunyai aturan, yaitu sampel representatif (mewakili) terhadap populasinya.³⁸

Dalam penelitian ini, penulis mengambil sampel sebanyak 30 anak. Dalam penggunaan kelas kontrol dan eksperimen dipilih dengan menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah pemilihan sekelompok subyek didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya.³⁹

Jumlah sampel yang terdiri dari 30 anak akan dibagi menjadi dua yaitu kelas eksperimen sebanyak 15 anak dan kelas kontrol sebanyak 15 anak. Penentuan kelas dilakukan secara acak yaitu dengan menuliskan nama kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kertas, lalu setiap guru mengambil satu kertas. Jika guru mendapatkan kertas dengan tulisan kelompok eksperimen maka kelasnya dijadikan kelompok yang menerapkan *treatment* kegiatan bermain peran. Sedangkan guru yang mendapatkan kertas dengan tulisan kelompok kontrol maka kelasnya dijadikan sebagai kelompok yang tidak menerapkan *treatment*.

³⁸ Syahrudin dan Salim, *Metode Penelitian Kuantitatif*, h. 114.

³⁹ Syahrudin dan Salim, *Metode Penelitian Kuantitatif*, h. 118.

C. Defenisi Konseptual dan Operasional

Agar menghindari kesalah pahaman dan mengarahkan penelitian ini agar mencapai tujuannya, maka dapat kita lihat penjelasan mengenai defenisi operasional sebagai berikut:

1. Perkembangan Emosional

Emosional pada anak usia dini adalah perasaan batin yang memiliki intensitas tinggi dan dapat menimbulkan gejala batin dan berwujud sebagai tingkah laku yang dialami oleh anak, baik berupa rasa senang, marah, takut, cemas, kesal, iri hati, cemburu, kasih sayang dan ingin tahu. Emosi yang muncul pada anak usia dini biasanya bersifat bebas dan terbuka tanpa peduli dengan sekitarnya. Indikator yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki rasa percaya diri
- b. Berempati terhadap sesama
- c. Mengendalikan emosi
- d. Dapat bekerjasama

2. Metode Bermain Peran

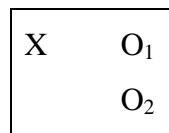
Metode bermain peran adalah cara guru mengajar dengan membantu anak mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang sedang dimainkan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan. Penelitian ini menggunakan pendekatan yang dikemukakan oleh Erik Erikson yaitu bermain peran makro. Indikator yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- a. Mengekspresikan dialog sesuai dengan tokoh yang diperankan.
- b. Menghayati peran sesuai dengan tokoh yang sedang diperankan.

- c. Menggerakkan tubuh sesuai dengan tokoh yang sedang diperankan.
- d. Mengatur intonasi sesuai dengan tokoh yang sedang diperankan.
- e. Mengucapkan artikulasi sesuai dengan tokoh yang sedang diperankan.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design (intact-group comparison)*. Pada desain ini satu kelas untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan satu lagi untuk kelas kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Desain ini dapat di gambar sebagai berikut:



Pengaruh Perlakuan = O₁-O₂

Keterangan:

X = treatment (perlakuan) yang diberikan

O₁ = hasil pengukuran kelompok yang diberikan perlakuan

O₂ = hasil pengukuran kelompok yang tidak diberikan perlakuan⁴⁰

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data-data. Untuk memperoleh data tersebut diperlukan suatu alat yang disebut dengan instrumen penelitian. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian menggunakan instrumen pengumpulan data berdasarkan:

⁴⁰ Sugiyono, (2016), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, h. 75.

1. Tes Praktik Bermain Peran

Tes merupakan alat untuk mengukur perilaku seseorang dengan mengajukan serangkaian pertanyaan kepada masing-masing subjek. Respon atau jawaban yang diberikan oleh subjek terhadap pertanyaan tersebut akan diberi nilai angka yang mencerminkan karakteristik subjek tersebut.⁴¹ Penggunaan tes di RA biasanya lebih dikenal dengan tes informal. Pemberian tes seperti ini dapat dilakukan langsung oleh guru yaitu dengan cara mengajak anak untuk memainkan tokoh yang akan diperankannya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian bermain peran anak dan format lembar kisi-kisi bermain peran.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Perkembangan Emosional

No	Indikator	Jumlah Item	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik	4				
2.	Dapat membaca situasi permainan	4				
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas	4				
4.	Menahan tangis dan takut	4				
5.	Sabar menunggu giliran	4				
Jumlah		20				

⁴¹ Syahrudin dan Salim, (2016), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung : Citapustaka Media, h. 141.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Perkembangan Emosional

No	Indikator Perkembangan	Hasil Penelitian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik	Anak belum mampu mengikuti aturan permainan sesuai dengan arahan guru	Anak mulai mampu mengikuti aturan permainan sesuai dengan arahan guru	Anak mampu mengikuti aturan permainan sesuai dengan arahan guru	Anak sudah lebih mampu mengikuti aturan permainan sesuai dengan arahan guru
2.	Dapat membaca situasi permainan	Anak belum mampu membaca situasi permainan sesuai dengan arahan guru	Anak mulai mampu membaca situasi permainan sesuai dengan arahan guru	Anak mampu membaca situasi permainan sesuai dengan arahan guru	Anak sudah lebih mampu membaca situasi permainan sesuai dengan arahan guru
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas	Anak masih merasa malu ketika memainkan perannya di depan kelas	Anak mulai percaya diri ketika memainkan perannya di depan kelas	Anak percaya diri ketika memainkan perannya di depan kelas	Anak sangat percaya diri ketika memainkan perannya di depan kelas
4.	Menahan tangis dan takut	Anak belum mampu menahan tangis dan takut saat permainan sedang berlangsung	Anak mulai mampu menahan tangis dan takut saat permainan sedang berlangsung	Anak mampu menahan tangis dan takut saat permainan sedang berlangsung	Anak sudah mampu menahan tangis dan takut saat permainan sedang berlangsung
5.	Sabar menunggu giliran	Anak belum mampu sabar menunggu gilirannya	Anak mulai mampu sabar menunggu gilirannya	Anak mampu sabar menunggu gilirannya	Anak sudah mampu sabar menunggu gilirannya

2. Studi Dokumen

Dokumentasi merupakan catatan atas suatu peristiwa yang sudah terjadi berupa tulisan, gambar, atau video yang dapat digunakan sebagai data hasil pengamatan.⁴² Dokumentasi yang diperoleh penulis pada penelitian ini yaitu berupa foto kegiatan anak.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Hipotesis

Data yang diperoleh untuk mengetahui perkembangan emosional anak digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui pengaruh sesuatu. Jika data berasal dari populasi yang tidak homogen ($\sigma_1 \neq \sigma_2$ dan σ tidak diketahui). Untuk membandingkan sebelum dan sesudah *treatment* atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, maka digunakan *t-test* sampel *related* dengan rumus yaitu:⁴³

$$t = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

t = luas daerah yang dicapai.

n_1 = banyak anak pada sampel kelas eksperimen A.

n_2 = banyak anak pada kelas pembandingan B.

S_1 = simpangan baku kelas eksperimen A.

⁴² Syahrudin dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, h. 146.

⁴³ Sugiyono, *Op Cit*, h. 273.

S_2 = simpangan baku kelas Pembanding B.

\bar{X} = rata – rata selisih skor anak (peningkatan) kelas eksperimen A.

\bar{Y} = rata – rata selisih skor anak (peningkatan) kelas pembanding B.

Kriteria pengujian adalah: terima H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, dimana $t_{1-\alpha}$ diperoleh dari daftar distribusi t dengan $df = (n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $1 - \alpha$, dan taraf nyata $\alpha = 0,05$.

2. Uji Pengaruh

Dalam penelitian ini akan dilihat berapa pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun kelompok B di RANurul Iman. Berikut rumus untuk mengetahui besar pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak, dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan *effect size* untuk mengetahui besar pengaruhnya. Untuk menghitung *effect size* pada uji t digunakan rumus Cohen's d sebagai berikut:⁴⁴

$$d = \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}}$$

Keterangan:

d = nilai *Effect Size*

\bar{X}_t = nilai rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_c = nilai rata kelompok kontrol

S_{pooled} = standar deviasi gabungan

Mencari nilai S_{pooled} menggunakan rumus:

$$S_{pooled} = \frac{nt-1 St^2 + (nc-1)Sc^2}{nt+nc}$$

⁴⁴ Will Thalheimer & Samanta Cook, *How to Calculate Effect Size From Published Research Articles: Simplified Metodology* (diakses 09 Juli 2018, Pukul 10.40).

Keterangan:

S_{pooled} = standar deviasi gabungan

n_t = jumlah sampel kelas eksperimen

n_c = jumlah sampel kelas kontrol

s_t = standar deviasi kelas eksperimen

s_c = standar deviasi kelas kontrol

Harga d menggambarkan besarnya pengaruh variabel bebas yang diintervensikan pada kelompok eksperimen pada suatu variabel terikat. Kriteria besarnya *Effect Size* diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Nilai *Cohen's d*.⁴⁵

<i>Cohen's Standard</i>	<i>Effect Size</i>	<i>Persentase (%)</i>
Tinggi	2,0	97,7
	1,9	97,1
	1,8	96,4
	1,7	95,5
	1,6	94,5
	1,5	93,3
	1,4	91,1
	1,3	90
	1,2	88
	1,1	86
	1,0	84
	0,9	82
Sedang	0,8	79
	0,7	76
	0,6	73
Rendah	0,5	69
	0,4	66
	0,3	62
	0,2	58
	0,1	54
	0,0	50

⁴⁵ Lee A. Becker, *Effect Size Measures For Two Independent Groups*, (Journal: Effect Size Becker, 2000), h. 3.

- $d < 0,2$ = Tergolong Kecil
 $0,2 < d < 0,8$ = Tergolong Sedang
 $d > 0,8$ = Tergolong Besar⁴⁶

G. Prosedur Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kasus ini kelas kelompok B dibagi menjadi dua kelas dengan perlakuan berbeda, kelas B1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan kegiatan pembelajaran metode bermain peran, sementara kelas B2 sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan kegiatan apapun.

1. Tahap pendahuluan

- a. Membuat surat izin penelitian.
- b. Melakukan observasi awal untuk melihat kondisi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian.

2. Tahap persiapan

- a. Peneliti menyusun jadwal kegiatan yang disesuaikan dengan jadwal RA Nurul Iman.
- b. Menyusun RPPH dengan menggunakan kegiatan *Bermain Peran* dalam 4x pertemuan.
- c. Mempersiapkan alat pengumpulan data berupa penilaian bermain peran.

⁴⁶ Joe W. Kotrlick, dkk. *Reporting and Interpreting Effect Size in Quantitative Agrikultural Education Research*. Journal of Agrikultural Education Vol. 52, No. 1, 2011.

- d. Menentukan sampel sebanyak satu kelas sebagai kelas eksperimen yaitu yang diajarkan dengan menggunakan kegiatan *Bermain Peran*.

3. Tahap pelaksanaan

- a. Melaksanakan pembelajaran menggunakan kegiatan *bermain peran* untuk melatih perkembangan emosional anak.
- b. Melakukan uji hipotesis dengan menggunakan statistik uji t untuk mengetahui tingkat signifikasi kegiatan *bermain peran* terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun.
- c. Membuat laporan hasil penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Gambaran Umum RA Nurul Iman

a. Sejarah Berdirinya Sekolah

Raudhatul Athfal Nurul Iman berada di Desa Celawan Dusun 7 Kebun Jagung Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Bedagai. Sekolah ini berdiri sejak tahun 2000, didirikan oleh Bapak Amin Lisyaribin, S. Ag, Bapak Syamsudin, S. Pd, Bapak Syamsul Bahri, S. Ag dan para pemuda dari berbagai desa, baik itu Desa Celawan, Desa Suka Jadi, Dan Desa Ujung Rambung. RA ini diberi nama Yayasan BIPDA (Bina Potensi Desa) dan di dirikan di tiga desa, di Desa Celawan diberi nama RA Nurul Iman, di Desa Ujung Rambung diberi nama RA Nurul Ikhwan, dan di Desa Suka Jadi di beri nama RA Hayatun Thaiyibah.

Awalnya RA ini dibangun di area Mesjid Nurul Iman yang terletak di Desa Celawan dan hanya terdiri dari dua kelas yaitu kelas A dan kantor Kepala Sekolah dengan prasarana yang sangat sederhana, kemudian Ketua Yayasan BIPDA berinisiatif merelokasi RA tersebut ketempat yang lebih layak dan nyaman untuk digunakan sebagai sarana belajar bagi anak. Pada akhirnya tepat pada tahun 2011 RA tersebut pindah dan mempunyai tiga kelas yaitu kelas, A, kelas B dan kantor Kepala Sekolah dan tetap menggunakan nama yang di ambil dari nama mesjid tersebut yaitu Nurul Iman. Seiring berjalannya waktu sekolah ini

pun mengalami peningkatan jumlah peserta didik dan hingga saat ini jumlah keseluruhan peserta didik mencapai 40 anak.

b. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: RA Nurul Iman
N.S.M	: 101212180017
Provinsi	: Sumatera Utara
Desa/Kelurahan	: Celawan
Kecamatan	: Pantai Cermin
Alamat Sekolah	: Jl. Kebun Jagung, Dsn. 7
Kabupaten/Kota	: Serdang Bedagai
Kode Pos	: 20987
Daerah	: Pedesaan
Status Sekolah	: Swasta
Tahun Berdiri	: 2000

c. Visi dan Misi

1) Visi.

Membentuk karakter anak yang berakhlak mulia, sopan santun dan kreatif

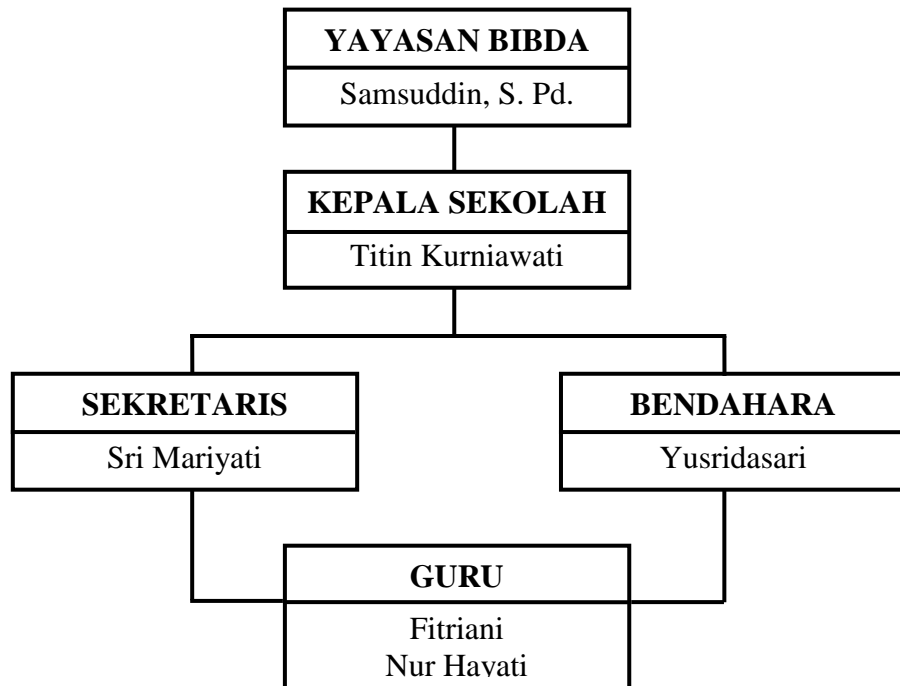
2) Misi.

a) Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan inovatif.

b) Mendidik anak secara optimal sesuai dengan kemampuan anak.

- c) Menyiapkan anak didik ke jenjang pendidikan dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

d. Struktur Organisasi



e. Sarana Prasarana

Tabel 4. Jumlah dan Kondisi Bangunan

No.	Bangunan/Ruang	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas	2	Baik
2.	Ruang Kantor	1	Baik
3.	Toilet	1	Baik
4.	Gudang	1	Baik
5.	Kantin	1	Baik

Tabel 5. Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran

No	Jenis Sarpras	Jumlah Sarpras Menurut Kondisi		Jumlah Ideal Sarpras
		Baik	Rusak	
1.	Kursi Siswa	20	35	70
2.	Meja Siswa	10	20	60
3.	Loker Siswa			
4.	Kursi Guru di Ruang Kelas	2		2
5.	Meja Guru di Ruang Kelas	2		2
6.	Papan Tulis	2		2
7.	Lemari di Ruang Kelas	1		1
8.	Ruangan UKS			
9.	Ruang Bermain			
10.	Halaman Bermain	1		1
11.	Perosotan	2		1
12.	Ayunan			
13.	Bangku dorong	1		1

f. Anak Didik

Tabel 6. Jumlah Anak Didik Kelompok Belajar

No.	Kelompok Belajar	Jumlah
1.	Kelas A	10
2.	Kelas B	40

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Perkembangan Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran

Seperti yang telah diterangkan dalam Bab III bahwa desain dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs (intact-group comparison)* dan data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes praktik bermain peran yang dilakukan langsung oleh anak. Berikut ini adalah hasil dari tes yang dilakukan

untuk mengetahui perkembangan emosional pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Nurul Iman tahun ajaran 2017/2018.

1. Tingkat perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman melalui metode bermain peran, yaitu 4 anak mendapat skor kategori terindah yaitu 14-15, 5 anak mendapat skor kategori menengah yaitu 16-17, dan 6 anak mendapat skor kategori tertinggi yaitu 18-19. Dengan nilai rata-rata 16,66 dan simpangan baku 1,67.
2. Tingkat perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman tanpa melalui metode bermain peran, yaitu 4 anak mendapat skor kategori terindah yaitu 7-8, 6 anak mendapat skor kategori menengah yaitu 9-10, dan 5 anak mendapat skor kategori tertinggi yaitu 11-12. Dengan nilai rata-rata 9,73 dan simpangan baku 1,62.
3. Terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Nurul Iman yaitu dengan teknik analisis data menggunakan rumus *Effect Size* maka diperoleh hasil yang tergolong besar yaitu $4,248 > 0,8$. Dan menggunakan uji-t $\alpha = 0,05$ sebagai perbedaan untuk mendapatkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,493 > 2,131$) jadi H_a diterima. Pada penelitian ini ditemukan bahwa terdapat perbedaan perkembangan emosional anak yang signifikan antara anak yang diberi perlakuan metode bermain peran dengan anak yang tidak diberi perlakuan metode bermain peran di RA Nurul Iman, itu berarti metode bermain peran memiliki pengaruh signifikan dan lebih efektif terhadap perkembangan emosional anak.

b. Hasil Penelitian Perkembangan Emosional (Kelas Eksperimen)

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen untuk melihat perkembangan emosional anak melalui metode bermain peran, maka diperoleh penelitian kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 7. Skor Kelas Eksperimen (Perkembangan Emosional Anak)

No.	Identitas Responden	Nilai
1.	E01	14
2.	E02	15
3.	E03	19
4.	E04	15
5.	E05	16
6.	E06	18
7.	E07	16
8.	E08	17
9.	E09	18
10.	E10	16
11.	E11	17
12.	E12	18
13.	E13	14
14.	E14	19
15.	E15	18
Jumlah		250
Rata-rata		16.66
Simpangan Baku		1.67
Maksimum		19
Minimum		14

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh anak usia 5-6 tahun yang paling rendah adalah 14 dan nilai yang diperoleh anak paling tinggi adalah 19 menurut hasil tes praktik bermain peran yang telah dilakukan. Kemudian memiliki rata-rata 16,66 dengan simpangan baku 1,67.

c. Menyusun Distribusi Frekuensi Data Kelas Eksperimen

Berdasarkan data hasil penelitian metode bermain peran anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen di atas, maka disusun frekuensi data untuk membuat grafik histogram sebagai berikut:

Menghitung rentang data (R)

R = nilai tertinggi - nilai terendah

$$= 19 - 14$$

$$= 5$$

Menghitung kelas interval dengan rumus $1 + 3,3 \log N$

$$i = 1 + 3,3 \log 19$$

$$= 1 + 3,3 (1,2)$$

$$= 1 + 3,9$$

$$= 4,9$$

Mencari interval kelas (i)

$$i = \frac{5}{4,9} = 1,02$$

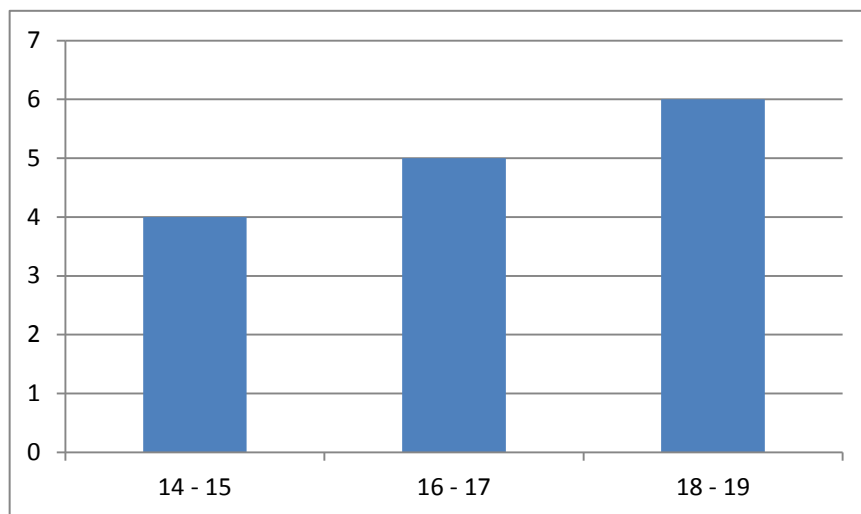
Setelah diperoleh nilai Range, kelas interval dapat disusun distribusi frekuensi data hasil penelitian metode bermain peran pada anak di kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional Anak Kelas Eksperimen

No.	Interval	F	X	Fx	X ²	Fx ²
1	14-15	4	14,5	580	210.25	336400
2	16-17	5	16,5	825	272.25	680625
3	18-19	6	18,5	1110	342.25	1232100
Jumlah		15	49,5	2515	824.75	2249125

Dari tabel frekuensi di atas, untuk lebih jelas lagi mengenai gambaran data hasil penelitian metode bermain peran pada anak kelas eksperimen, maka dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Gambar 1. Histogram Data Hasil Penelitian Perkembangan Emosional Anak Kelas Eksperimen



Berdasarkan tabel frekuensi dan histogram di atas diketahui bahwa peserta didik di kelas eksperimen yang memiliki skor kategori terendah (14-15) sebanyak 4 orang. Skor kategori menengah (16-17) sebanyak 5 orang dan skor kategori tertinggi (18-19) sebanyak 6 orang.

d. Hasil Penelitian Perkembangan Emosional (Kelas Kontrol)

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian pada kelas kontrol, untuk melihat perkembangan emosional anak tanpa melalui metode bermain peran, maka diperoleh penelitian kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 9. Skor Kelas Kontrol (Perkembangan Emosional Anak)

No.	Identitas Responden	Nilai
1.	K01	10
2.	K02	9
3.	K03	12
4.	K04	8
5.	K05	11
6.	K06	10
7.	K07	9
8.	K08	12
9.	K09	8
10.	K10	11
11.	K11	10
12.	K12	12
13.	K13	8
14.	K14	9
15.	K15	7
Jumlah		146
Rata-rata		9,73
Simpangan Baku		1,62
Maksimum		12
Minimum		7

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh anak usia 5-6 tahun pada kelas kontrol yang paling rendah adalah 7 dan nilai yang diperoleh anak paling tinggi adalah 12, kemudian memiliki rata-rata 9,73 dengan simpangan baku 1,62.

e. Menyusun Distribusi Frekuensi Data Kelas Kontrol

Berdasarkan data hasil penelitian metode bermain peran anak pada kelas kontrol di atas, maka disusun frekuensi data untuk membuat grafik histogram sebagai berikut:

Menghitung rentang data (R)

R = nilai tertinggi - nilai terendah

$$= 12 - 7$$

$$= 5$$

Menghitung kelas interval dengan rumus $1 + 3,3 \log N$

$$i = 1 + 3,3 \log 12$$

$$= 1 + 3,3 (1,0)$$

$$= 1 + 3,3$$

$$= 4,3$$

Mencari interval kelas (i)

$$i = \frac{5}{4,3} = 1,16$$

Setelah diperoleh nilai Range, kelas interval dapat disusun distribusi frekuensi data hasil penelitian metode bermain peran pada anak di kelas kontrol sebagai berikut:

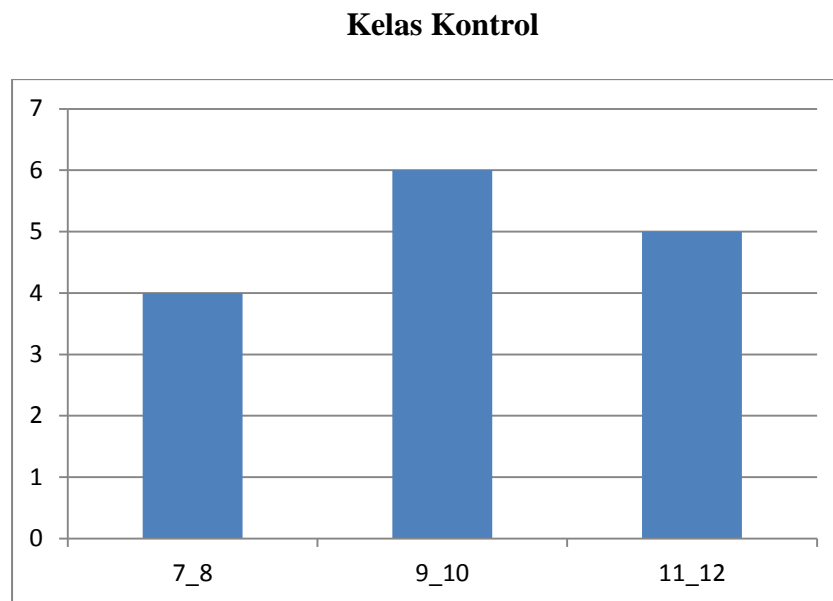
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosional Anak

Kelas Kontrol

No.	Interval	F	X	Fx	X ²	Fx ²
1	7-8	4	7,5	300	56.25	90000
2	9-10	6	9,5	570	90.25	324900
3	11-12	5	11,5	575	132.25	330625
Jumlah		15	28,5	1445	278.75	745525

Dari tabel frekuensi di atas, untuk lebih jelas lagi mengenai gambaran data hasil penelitian metode bermain peran pada anak kelas kontrol, maka dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Gambar 2. Histogram Data Hasil Penelitian Perkembangan Emosional Anak



Berdasarkan tabel frekuensi dan histogram di atas diketahui bahwa peserta didik di kelas kontrol yang memiliki skor kategori terendah (7-8) sebanyak 4 orang. Skor kategori menengah (9-10) sebanyak 6 orang dan skor kategori tertinggi (11-12) sebanyak 5 orang.

Berdasarkan data hasil penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas maka dijelaskan bahwa anak kelas eksperimen memiliki nilai terendah, nilai rata-rata dan nilai tertinggi yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan emosional anak yang diberi perlakuan melalui metode bermain peran pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak diberi perlakuan pada kelas kontrol.

B. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Pengaruh

Besar pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 kelompok B, dilakukan dengan menghitung Cohen' d menggunakan rumus *Effect Size* dari Cohen sebagai berikut:

$$d = \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}}$$

Keterangan:

d = nilai *Effect Size*

\bar{X}_t = nilai rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_c = nilai rata kelompok kontrol

S_{pooled} = standar deviasi gabungan⁴⁷

$$d = \frac{16,66 - 9,73}{1,631}$$

$$= \frac{6,93}{1,631}$$

$$= 4,248$$

Mencari nilai S_{pooled} menggunakan rumus:

$$S_{pooled} = \frac{nt-1 St^2 + (nc-1)Sc^2}{nt+nc}$$

Keterangan:

S_{pooled} = standar deviasi gabungan

n_t = jumlah sampel kelas eksperimen

n_c = jumlah sampel kelas kontrol

⁴⁷ Will Thalheimer & Samanta Cook, *How to Calculate Effect Size From Published Research Articles: Simplified Metodology* (diakses 09 Juli 2018, Pukul 10.45)

s_t = standar deviasi kelas eksperimen

s_c = standar deviasi kelas kontrol

$$\begin{aligned} S_{\text{pooled}} &= \frac{nt-1 St^2 + (nc-1)Sc^2}{nt+nc} \\ &= \frac{15-1 \cdot 1,67^2 + (15-1)1,62^2}{15+15} \\ &= \frac{15-2,7889 + (14)2,6244}{30} \\ &= \frac{12,2111 + 36,7416}{30} \\ &= \frac{48,9527}{30} \\ &= 1,631 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diperoleh di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang tergolong besar dalam penelitian ini yaitu $4,248 > 0,8$, dan menggunakan uji-t $\alpha = 0,05$ sebagai perbedaan untuk mendapatkan hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Uji Hipotesis

Pengajuan hipotesis dan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kelas eksperimen dengan diberi perlakuan dan kelas kontrol tanpa diberi perlakuan terhadap perkembangan emosional anak dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{s^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

dengan,

$$S^2 \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan

t = Distribusi t

\bar{X}_1 = Rata-rata selisih skor anak kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Rata-rata selisih skor anak kelas kontrol

n_1 = Ukuran sampel eksperimen

n_2 = Ukuran sampel kontrol

S_1^2 = Varians pada kelompok eksperimen

S_2^2 = Varians pada kelompok kontrol

S = Simpangan baku

Kriteria pengujian adalah H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$

dengan peluang $(1-\alpha)$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ untuk harga-harga t lainnya.

H_0 diterima apabila harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_a ditolak

H_a diterima apabila harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 ditolak

Untuk data selisih penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat apakah H_0 diterima atau ditolak, dengan hipotesis.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan dari metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Nurul Iman Tahun Ajaran 2017/2018.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Nurul Iman Tahun Ajaran 2017/2018.

a. Perhitungan Uji-t untuk Uji hipotesis

Kelas Eksperimen

$$\bar{X}_1 = 16,66$$

$$S_1^2 = 2,78$$

$$n_1 = 15$$

Kelas Kontrol

$$\bar{X}_1 = 9,73$$

$$S_1^2 = 2,62$$

$$n_1 = 15$$

Dimana varians gabungan (S^2)

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{(15 - 1)(2,78) + (15 - 1)(2,62)}{15 + 15 - 2} \\ &= \frac{(14)(2,78) + (14)(2,62)}{30 - 2} \\ &= \frac{38,92 + 36,68}{18} \\ &= \frac{75,6}{18} \\ &= 4,2 \\ &= \sqrt{4,2} \\ &= 2,04 \end{aligned}$$

Perhitungan uji-t antara nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol, maka:

$$\begin{aligned} t &= \frac{16,66 - 9,73}{2,04 \sqrt{\frac{1}{15} + \frac{1}{15}}} \\ &= \frac{6,93}{2,04 \sqrt{0,13}} \\ &= \frac{6,93}{2,04 (0,36)} \\ &= \frac{6,93}{0,73} = 9,493 \end{aligned}$$

Dimana:

Dari hasil perhitungan terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,493 > 2,131$. Maka disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu, terdapat pengaruh yang signifikan dari penelitian anak kelas eksperimen dengan anak kelas kontrol.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak usia 5-6 kelompok B yang dilakukan selama empat kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa perkembangan emosional anak lebih besar dibandingkan dengan perkembangan emosional anak pada kelas kontrol.

Pada saat anak bermain peran anak terlihat sangat antusias dan berusaha dalam memerankan karakternya masing-masing sehingga saat dilakukan tes untuk melihat perkembangan emosionalnya, anak dengan senang memerankannya. Kelas kontrol diadakan untuk melihat apakah ada perbedaan perkembangan emosional pada anak, dan ternyata pada kelas ini emosional anak masih belum berkembang. Hal itu terjadi karena stimulasi untuk perkembangan emosional anak kurang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan terdapat beberapa persamaan dengan penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu sama-sama menggunakan metode bermain peran untuk anak usia dini, yang berbeda hanya terletak pada perkembangan anak yang ingin diteliti. Peneliti pertama membahas tentang perkembangan sosial anak, peneliti kedua membahas tentang perkembangan sosial emosional, sedangkan penulis sendiri

memilih untuk meneliti perkembangan emosional saja. Pada hakikatnya semua perkembangan yang dibahas oleh masing-masing peneliti memiliki keterkaitan satu sama lain dan memiliki hasil yang sama yaitu sama-sama memiliki pengaruh terhadap perkembangan yang diteliti baik sosial, emosional dan sosial emosional anak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang tergolong besar melalui metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia dini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan:

1. Tingkat perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman melalui metode bermain peran, yaitu 4 anak mendapat skor kategori terindah yaitu 14-15, 5 anak mendapat skor kategori menengah yaitu 16-17, dan 6 anak mendapat skor kategori tertinggi yaitu 18-19. Dengan nilai rata-rata 16,66 dan simpangan baku 1,67.
2. Tingkat perkembangan emosional anak di RA Nurul Iman tanpa melalui metode bermain peran, yaitu 4 anak mendapat skor kategori terindah yaitu 7-8, 6 anak mendapat skor kategori menengah yaitu 9-10, dan 5 anak mendapat skor kategori tertinggi yaitu 11-12. Dengan nilai rata-rata 9,73 dan simpangan baku 1,62.
3. Terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun kelompok B di RA Nurul Iman yaitu dengan teknik analisis data menggunakan rumus *Effect Size* maka diperoleh hasil yang tergolong besar yaitu $4,248 > 0,8$. Dan menggunakan uji-t $\alpha = 0,05$ sebagai perbedaan untuk mendapatkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,493 > 2,131$) jadi H_a diterima. Pada penelitian ini ditemukan bahwa terdapat perbedaan perkembangan emosional anak yang signifikan antara anak yang diberi perlakuan metode bermain peran

dengan anak yang tidak diberi perlakuan metode bermain peran di RA Nurul Iman, itu berarti metode bermain peran memiliki pengaruh signifikan dan lebih efektif terhadap perkembangan emosional anak.

B. Saran

Adapun saran-saran dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru

Guru seharusnya menggunakan metode yang menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak, sehingga proses belajar yang dilakukan anak menjadi optimal dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu pilihan dalam mengembangkan emosional anak.

2. Bagi Orangtua

Orang tua perlu menyediakan alat permainan yang dapat merangsang emosional anak guna untuk menunjang perkembangan anak, serta orangtua perlu mendampingi anaknya dalam memainkan permainan tersebut sehingga akan terjalin ikatan kasih sayang yang erat antara orangtua dan anak.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah harus menyediakan fasilitas yang memadai agar proses belajar mengajar menjadi lebih mudah. Fasilitas tersebut dapat membantu anak untuk lebih mudah mengerti dan memahami materi yang disampaikan. Dengan harapan, agar anak memperoleh prestasi yang baik

DAFTAR PUSTAKA

- Alu Syaikh, 'Abdullah bin Muhammad. 2009. *Tafsir Ibnu Katsir*, Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Becker, Lee A. 2000. *Effect Size Measures For Two Idependent Groups*, Journal: Effect Size Becker, h. 3.
- Dhieni, Nurbiana dan dkk. 2010. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dirman dan Juarsih Cicih. 2014. *Teori Belajar Dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran Yang Mendidik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Goleman, Daniel. 2009. *Working With Emotional Intelegence (terjemahan)*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara.
- Jaya, Indra. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung : Cita Pustaka Media Perintis.
- Kartikasari, Febryana. 2014. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B (Penelitian di TK Bakti I Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014)*, Tersedia pada http://eprints.ums.ac.id/29598/1/NASKAH_PUBLIKASI.pdf (Diakses pada tanggal 21 November 2017, 17:02 WIB)
- Khayyun Thoriq Ngumboro, Akhmad. 2015. *Pengaruh Terapi Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah Di TK ABA 'Aisyiyah Wirobrajan I Yogyakarta*, Tersedia pada http://digilib.unisayogya.ac.id/17/1/Akhmad%20Khayyun%20Thoriq%20Ngumboro_201110201002.pdf (Diakses pada tanggal 21 November 2017, Pukul 16:33 WIB)
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Kotrlick, Joe W. dkk. 2011. *Reporting and Interpreting Effect Size in Quantitative Agrikultural Education Research*. Journal of Agrikultural Education Vol. 52, No. 1.
- Latif, Mukhtar dan dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Predanamedia Group.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Novan, Wiyani Ardy dan Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar.Ruzz Media.
- Nugraha, Ali dan Yeni Rachmawati. 2011. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nugraha, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nur Jatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Yogyakarta: Diva Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 Tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Said, Alamsyah dan Budimanjaya Andi. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligeneces*, Jakarta: Predana Media Grup.
- Sayyid M. Az-Zabalawi, Muhammad. 2007. *Pendidikan Remaja antara Islam dan Ilmu Jiwa*, Jakarta: Gema Insani.
- Sit, Masganti dan dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Prkatik*, Medan: Perdana Publishing.
- Suharso dan Retnoningsih Ana. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sujiono, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Soekresno, Emmy. 2009. *Panduan Memilih Mainan Terbaik Sepanjang Masa*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Syahrum, Salim. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung : Citapustaka Media.
- Thalheimer, Will & Samanta Cook, *How to Calculate Effect Size From Published Research Articles: Simplified Metodology*. Available: http://Work-lwarning.com/effect_size.html. (Diakses 09 Juli 2018, Pukul 10.40 WIB)
- Umar, Bukhari. 2012, *Hadist Tarbawi*, Jakarta: Amzah.

LAMPIRAN

Lampiran 1

PETANI YANG KIKIR DAN DUA PENGEMBARA YANG LAPAR

Pada suatu hari hiduplah sekelompok petani di sebuah desa kecil, mereka tidak suka berbagi dengan sesama dan suka berfoya-foya. Sampai pada suatu hari mereka mengalami gagal panen sehingga hasil panen mereka pun sedikit. Mereka kebingungan, dan tidak bersyukur atas rezeki yang sudah diberikan kepada mereka. Hingga suatu hari ada dua orang pengembara yang tersesat dan kelaparan.

Pengembara 1 & 2 : “Ya Allah kami sangat lapar sekali, apa yang harus kami lakukan ya Allah”

Akhirnya dua orang pengembara tersebut mencari-cari makanan disekitarnya. Mereka terlihat sangat kelaparan sekali.

Pengembara 1 : “Aku benar-benar sangat lapar, bagaimana ini?”

Pengembara 2 : “Wah coba lihat, disana ada sebuah desa, pasti mereka bisa membantu kita”

Dengan sangat berharap dua orang pengembara tersebut berjalan menuju desa. Setelah sampai desa mereka bertemu dengan sekelompok ibu petani yang sedang menanam padi di sawah, mereka pun langsung meminta bantuan kepada penduduk desa tersebut.

Pengembara 1 : “ Assalamu’alaikum..”

Sekelompok ibu petani: “wa’alaikumsalam..”

Ibu petani 1 : “Mau apa kalian kesini? Pasti mau minta makananya?”

Pengembara 2 : “Iya, bolehkah kami meminta sedikit hasil panen ibu?”

Ibu petani 2 : “Maaf ya tapi hasil panen kami sedikit”

Pengembara 1 : “Tolonglah bu, sedikiiiiit saja”

Ibu petani 3 : “Kami tidak mau membaginya dengan kalian”

Pengembara 2 : “Baiklah bu terimakasih”

Ibu petani 1 : “Kalian jangan minta-minta kesini lagi ya”

Dua orang pengembara tersebut pun pergi dengan hati yang sedih. Dipertengahan jalan dua orang pengembara bertemu dengan beberapa orang pak petani yang sedang mencangkul. Mereka menghampiri pak pak petani tersebut.

Pengembara 1 : “Assalamualaiku..”

Sekelompok Pak Petani: “Wa’alaikumsalam..”

Pengembara 2 : “Bolehkah kami meminta sedikit makanan pak? kami sangat lapar”

Pak petani 1 : “Maaf kami juga sedang kekurangan makanan, silahkan pergi”

Pengembara 1 : “Baiklah pak terimakasih”

Dua orang pengembara tersebut pergi lagi dengan hati yang sangat sedih. Kemudian mereka pun berdoa’ a kepada Allah.

Pengembara 1 : “Ya Allah, kami sangat lapar sekali, tolong beri kami makanan ya Allah”

Setelah berdoa akhirnya dua orang pengembara tersebut mendapatkan ide. Dua orang pengembara tersebut memasak batu dengan ditaburi daun-daunan yang berada disekitar mereka. Dengan harapan agar orang desa mau berbagi.

Pengembara 2 : “Wah ada daun seledri, kita tambahkan sedikit saja yuk, pasti rasanya tambah sedap”

Dua orang pengembara tersebut pun sibuk memasak. Dari kejauhan tercium harum masakan dua orang pengembara oleh orang-orang desa tersebut.

Ibu petani 1 : “Hmmm.. bau apa ini kok sedap sekali”

Ibu petani 3 : “Sepertinya baunya dari arah sana”

Pak petani 1 : “Siapa ya yang masak makanan seharum ini?”

Pak petani 2 : “Iya siapa ya?”

Pak Petani 4 : “Ayo kita lihat”

Sekelompok petani : “Iya ayo kita lihat”

Akhirnya para petani pun mencari sumber bau masakan tersebut. Mereka bersama-sama mencari kesana kemari. Sampai pada akhirnya mereka bertemu dengan dua orang pengembara yang sedang memasak.

Ibu petani 2 : “Hmmm.. sedap sekali baunya”

Pak petani 3 : “Apa yang sedang kalian lakukan?”

Pengembara 1 : “Ini kami sedang memasak, apa kalian mau?”

Pengembara 2 : “Bagaimana kalau masakan ini di tambah dengan hasil panen kalian, pasti baunya tambah sedap”

Ibu petani 3 : “Sebentar ya kita ambil hasil panen kita dulu”

Para petani pun mengambil beberapa hasil panen mereka dan memberikannya kepada dua orang pengembara tersebut.

Pak petani 3 : “Ini buat kalian, aku punya bawang merah”

Pak Petani 1 : “Ini aku punya kentang”

Pak Petani 5 : “Aku punya wortel”

Sekelompok ibu petani: “Ini kami punya sedikit beras hasil panen kami”

Akhirnya para petani pun berbagi hasil panen mereka kepada dua orang pengembara tersebut. Mereka makan bersama. Setelah selesai makan bersama dua orang pengembara mengucapkan rasa terimakasih mereka kepada para petani tersebut.

Pengembara 1 : “Pak... buk.. terimakasih ya, karena kalian sudah mau berbagi. Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian. Amiiin..”

Akhirnya para petani yang kikir itu pun menjadi orang yang senang berbagi, dan setiap mereka panen mereka selalu bersedekah. Mereka sangat bahagia, dan selalu merayakan hasil panen bersama dengan berbagi kepada sesama.

SELESAI

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SEMESTER/MINGGU : 2/4

HARI/TANGGAL : Jum’at/ 13 April 2018

KELOMPOK/USIA : B/ 5-6 tahun

TEMA/SUB TEMA : pekerjaan/ macam pekerjaan

KD: 1.2, 2.2, 2.4, 3.3,4.3,3.5,4.12, 3.15, 4.15

Kegiatan Belajar	Ket.	Alat dan Bahan	Penilaian Perkembangan anak				
			Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.Penyambutan (SOP)							
Kegiatan Pagi : Berdoa pagi Fisik motorik			Anak terbiasa berdoa				

2.Pembukaan (SOP) - berdoa -Mengucapkan salam -bercakap – cakap tentang profesi petani	Mengamati Menanya	Gambar profesi petani	Anak dapat menjawab pertanyaan				
3.Inti							
- Menghitung jumlah hasil panen petani	Mengasosiasikan	Lembar kerja, pensil	Anak dapat menghitung dengan benar				
-Bermain drama tentang pak petani	Mengkomunikasi kan	Media bermain drama petani	Anak dapat mengikuti kegiatan dengan baik				
4. Istirahat - doa makan, cuci tangan -bermain bersama			Sikap waktu makan				
5.Penutup -Refleksi -Diskusi ttg kegt. Hari ini -berdoa pulang, salam			Sikap berdoa				

Mengetahui
Kepala RA

Titin Kurniawati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SEMESTER/MINGGU : 2/4

HARI/TANGGAL : Sabtu/ 14 April 2018

KELOMPOK/USIA : B/ 5-6 tahun

TEMA/SUB TEMA : pekerjaan/ macam pekerjaan

KD: 1.2, 2.2, 2.4, 3.3, 3.15, 4.15

Kegiatan Belajar	Ket.	Alat dan Bahan	Penilaian Perkembangan anak				
			Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.Penyambutan (SOP)							
Kegiatan Pagi : Berdoa pagi Fisik motorik			Anak terbiasa berdoa				

2.Pembukaan (SOP) - berdoa -Mengucapkan salam -bercakap – cakap tentang profesi petani	Mengamati Menanya	Gambar profesi petani	Anak dapat menjawab pertanyaan				
3.Inti							
-Bermain drama tentang pak petani	Mengkomunikasikan	Media bermain drama petani	Anak dapat mengikuti kegiatan bermain drama dengan baik				
4. Istirahat - doa makan, cuci tangan -bermain bersama			Sikap waktu makan				
5.Penutup -Refleksi -Diskusi ttg kegt. Hari ini -berdoa pulang, salam			Sikap berdoa				

Mengetahui
Kepala RA

Titin Kurniawati

Lampiran 3

DATA HASIL PENELITIAN KELAS EKSPERIMEN

No	Identitas Responden	Indikator					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	E01	2	2	3	3	4	14
2.	E02	3	3	3	2	4	15

3.	E03	4	4	3	4	4	19
4.	E04	2	2	3	4	4	15
5.	E05	3	2	4	3	4	16
6.	E06	3	4	3	4	4	18
7.	E07	3	3	3	3	4	16
8.	E08	3	3	4	3	4	17
9.	E09	4	4	3	3	4	18
10.	E10	2	3	3	4	4	16
11.	E11	3	2	4	4	4	17
12.	E12	3	3	4	4	4	18
13.	E13	1	2	3	4	4	14
14.	E14	3	4	4	4	4	19
15.	E15	4	4	3	3	4	18
Jumlah							250
Rata-rata							16.66
Simpangan Baku							1.67

Lampiran 4

DATA HASIL PENELITIAN KELAS KONTROL

No	Identitas Responden	Indikator					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	K01	2	1	2	2	3	10

2.	K02	1	1	2	2	3	9
3.	K03	2	2	3	2	3	12
4.	K04	1	1	3	3	3	8
5.	K05	2	2	1	3	3	11
6.	K06	2	1	1	2	4	10
7.	K07	1	1	2	2	3	9
8.	K08	1	1	2	4	4	12
9.	K09	2	2	1	1	2	8
10.	K10	1	1	2	3	4	11
11.	K11	2	2	2	2	2	10
12.	K12	2	1	1	4	4	12
13.	K13	1	1	1	1	4	8
14.	K14	2	2	1	1	3	9
15.	K15	1	1	2	2	1	7
Jumlah							146
Rata-rata							9,73
Simpangan Baku							1.62

Lampiran 5

Nilai Kritis Distribusi t								
dk	Probabilitas 1 ekor							
	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,0025	0,001	0,0005
	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,005	0,002	0,001
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,656	127,321	318,289	636,578
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	14,089	22,328	31,600
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	7,453	10,214	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	5,598	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	4,773	5,894	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	4,317	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,029	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	3,833	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	3,690	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	3,581	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	3,497	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,428	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,372	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,326	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,286	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,252	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,222	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,197	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,174	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,153	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,135	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,119	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,104	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,091	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,078	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,067	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,057	3,421	3,689
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,047	3,408	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,038	3,396	3,660
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,030	3,385	3,646
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	2,996	3,340	3,591
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	2,971	3,307	3,551
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690	2,952	3,281	3,520
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	2,937	3,261	3,496
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	2,915	3,232	3,460
70	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648	2,899	3,211	3,435
80	1,292	1,664	1,990	2,374	2,639	2,887	3,195	3,416
90	1,291	1,662	1,987	2,368	2,632	2,878	3,183	3,402
100	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	2,871	3,174	3,390
150	1,287	1,655	1,976	2,351	2,609	2,849	3,145	3,357
200	1,286	1,653	1,972	2,345	2,601	2,838	3,131	3,340
300	1,284	1,650	1,968	2,339	2,592	2,828	3,118	3,323
400	1,284	1,649	1,966	2,336	2,588	2,823	3,111	3,315
500	1,283	1,648	1,965	2,334	2,586	2,820	3,107	3,310
1000	1,282	1,646	1,962	2,330	2,581	2,813	3,098	3,300

Dihitung dengan menggunakan program excel

48

⁴⁸ Indra Jaya dan Ardat, (2017), *Penerapan Statistik Untuk* , Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 278.

Lampiran 6

Nama : Phaira Pratiwi

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik		✓		
2.	Dapat membaca situasi permainan	✓			
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas			✓	
4.	Menahan tangis dan takut				✓
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		14			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Syafira Ramadhani

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik		✓		
2.	Dapat membaca situasi permainan		✓		
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas			✓	
4.	Menahan tangis dan takut				✓
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		15			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama :Rafi Syahputra

Usia : 6 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik			✓	
2.	Dapat membaca situasi permainan				✓
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas				✓
4.	Menahan tangis dan takut				✓
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		19			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Napa Elsa

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik			✓	
2.	Dapat membaca situasi permainan			✓	
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas			✓	
4.	Menahan tangis dan takut		✓		
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		15			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Rizky Aditya

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik		✓		
2.	Dapat membaca situasi permainan			✓	
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas			✓	
4.	Menahan tangis dan takut				✓
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		16			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Agung Anggara

Usia : 6 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik			✓	
2.	Dapat membaca situasi permainan			✓	
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas				✓
4.	Menahan tangis dan takut				✓
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		18			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Kelvin Alfarizi

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik			✓	
2.	Dapat membaca situasi permainan		✓		
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas				✓
4.	Menahan tangis dan takut			✓	
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		16			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Fariz Rifky Waldan

Usia : 6 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik			✓	
2.	Dapat membaca situasi permainan			✓	
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas				✓
4.	Menahan tangis dan takut			✓	
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		17			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Rafi Arif Pranata

Usia : 6 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik				✓
2.	Dapat membaca situasi permainan				✓
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas			✓	
4.	Menahan tangis dan takut			✓	
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		18			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Muhammad Fadhli

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik			✓	
2.	Dapat membaca situasi permainan			✓	
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas			✓	
4.	Menahan tangis dan takut			✓	
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		16			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Jihan Najihah

Usia : 6 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik			✓	
2.	Dapat membaca situasi permainan		✓		
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas				✓
4.	Menahan tangis dan takut				✓
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		17			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Edi Syahputra

Usia : 6 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengekspresikan dialog sesuai dengan tokoh yang diperankan			✓	
2.	Dapat membaca situasi permainan				✓
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas			✓	
4.	Menahan tangis dan takut				✓
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		18			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Ibnu Ilyas Al-Mahi

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik		✓		
2.	Dapat membaca situasi permainan		✓		
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas			✓	
4.	Menahan tangis dan takut			✓	
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		14			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Queen Kimiko Sanjaya

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik				✓
2.	Dapat membaca situasi permainan				✓
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas			✓	
4.	Menahan tangis dan takut				✓
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		19			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Nazwa Aulia

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Eksperimen

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik				✓
2.	Dapat membaca situasi permainan				✓
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas			✓	
4.	Menahan tangis dan takut			✓	
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		18			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Lampiran 7

Nama : Aura Abelia Putri

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik		✓		
2.	Dapat membaca situasi permainan	✓			
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas		✓		
4.	Menahan tangis dan takut		✓		
5.	Sabar menunggu giliran			✓	
Jumlah		10			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Alfiansyah

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik	✓			
2.	Dapat membaca situasi permainan	✓			
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas		✓		
4.	Menahan tangis dan takut		✓		
5.	Sabar menunggu giliran			✓	
Jumlah		9			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama: Andre Wiguna

Format Penilaian Bermain Peran Pada Anak Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengekspresikan dialog sesuai dengan tokoh yang diperankan		✓		
2.	Menghayati peran sesuai dengan tokoh yang sedang diperankan		✓		
3.	Menggerakkan badan sesuai dengan tokoh yang sedang diperankan			✓	
4.	Mengatur intonasi suara sesuai dengan tokoh yang sedang diperankan		✓		
5.	Mengucapkan artikulasi secara jelas sesuai dengan tokoh yang sedang diperankan			✓	
Jumlah		12			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Abdul Rasyid

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik	✓			
2.	Dapat membaca situasi permainan	✓			
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas		✓		
4.	Menahan tangis dan takut		✓		
5.	Sabar menunggu giliran		✓		
Jumlah		8			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Azrelia Ananda

Usia : 6 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik		✓		
2.	Dapat membaca situasi permainan		✓		
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas	✓			
4.	Menahan tangis dan takut			✓	
5.	Sabar menunggu giliran			✓	
Jumlah		11			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Dwi Aqila Tiffani

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik		✓		
2.	Dapat membaca situasi permainan	✓			
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas	✓			
4.	Menahan tangis dan takut		✓		
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		10			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Dio Prima Yuda

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik	✓			
2.	Dapat membaca situasi permainan	✓			
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas		✓		
4.	Menahan tangis dan takut		✓		
5.	Sabar menunggu giliran			✓	
Jumlah		9			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Indah Pertiwi

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik	✓			
2.	Dapat membaca situasi permainan	✓			
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas		✓		
4.	Menahan tangis dan takut				✓
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		12			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Muhammad Habib Alifsyah

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik		✓		
2.	Dapat membaca situasi permainan		✓		
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas	✓			
4.	Menahan tangis dan takut	✓			
5.	Sabar menunggu giliran		✓		
Jumlah		8			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Muhammad Irsyad Al-Hafis

Usia : 6 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik	✓			
2.	Dapat membaca situasi permainan	✓			
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas		✓		
4.	Menahan tangis dan takut			✓	
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		11			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Muhammad Rafa Al-Ghifari

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik		✓		
2.	Dapat membaca situasi permainan		✓		
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas		✓		
4.	Menahan tangis dan takut		✓		
5.	Sabar menunggu giliran		✓		
Jumlah		10			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Melani Putri

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik		✓		
2.	Dapat membaca situasi permainan	✓			
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas	✓			
4.	Menahan tangis dan takut				✓
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		12			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Nabilla Tasya

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik	✓			
2.	Dapat membaca situasi permainan	✓			
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas	✓			
4.	Menahan tangis dan takut	✓			
5.	Sabar menunggu giliran				✓
Jumlah		8			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Umara Nur Lisa

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik		✓		
2.	Dapat membaca situasi permainan		✓		
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas	✓			
4.	Menahan tangis dan takut	✓			
5.	Sabar menunggu giliran			✓	
Jumlah		9			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Nama : Kenzi

Usia : 5 Tahun

Format Penilaian Perkembangan Emosional Anak Pada Kelas Kontrol

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Mengikuti aturan permainan dengan baik	✓			
2.	Dapat membaca situasi permainan	✓			
3.	Tidak merasa malu ketika berada di depan kelas		✓		
4.	Menahan tangis dan takut		✓		
5.	Sabar menunggu giliran	✓			
Jumlah		7			

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Lampiran 8

DOKUMENTASI PENELITIAN



Foto Bersama Anak Kelompok B RA Nurul Iman



Anak sedang berperan sebagai ibu petani yang sedang menanam padi



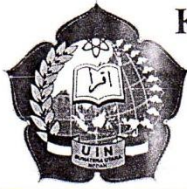
Anak sedang mengucapkan dialog sesuai dengan perannya



Anak sedang berperan sebagai pak petani yang sedang mencangkul



Anak sedang berperan sebagai pengembara yang sedang memasak



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. William Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-7871/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/06/2018
Lampiran : -
Hal : Izin Riset

30 Maret 2018

Yth.Ka. RA Nurul Iman

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : YURIZKA KESUMA PUTRI
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 30 April 1994
NIM : 38143020
Semester/Jurusan : VIII/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di RA Nurul Iman, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN KELOMPOK B DI RA NURUL IMAN TAHUN AJARAN 2017/2018.

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Assalam
A. Dekan
Kerjasama Jurusan PIAUD

[Signature]
Dr. Khadijah, M.Ag
NIP:19650327 200003 2 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



YAYASAN PENDIDIKAN BINA POTENSI DESA (BIPDA) RAUDHATUL ATHFAL NURUL IMAN

Jl. Kebun Jagung Dusun XII Desa Celawan
Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Serdang Bedagai Kode Pos 20987

Nomor : 064/RA/NI/04/2018

Medan, 04 April 2018

Lamp : -

Perihal : Izin Riset

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Teriring salam dan do'a kami sampaikan kepada Bapak/ibu Wali Murid semoga dalam lindungan Allah SWT, dan sukses dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari, Amiiin.....

Sehubungan dengan surat No. B-7871/ITK/ITK.V.3/PP.OO.9/04/2018, perihal izin melaksanakan Riset di RA Nurul Iman, maka dengan ini kami sampaikan bahwa pelaksanaan risetnya telah mendapat izin dari pihak Yayasan.

Demikian surat izin ini kami buat dan sampaikan, agar dapat mengetahuinya, atas perhatian diucapkan terima kasih.

Kepala RA Nurul Iman

Titin Kurniawati

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

Nama : Yurizka Kesuma Putri
Tempat/Tgl. Lahir : Medan, 30 April 1994
NIM : 38.14.3.020
Fakultas/Jurusan : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak
Usia Dini (PIAUD)
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Ayah : Alm. Yusuf Yacob
Nama Ibu : Sumawati, S. Pd. I.
Alamat Rumah : Jl. Eka Bakti Gg. Pipa 3B No. 98

B. PENDIDIKAN

1. SD Negeri No. 060929, Tamat Tahun 2006
2. Pondok Pesantren Islam Ibadurrahman, Tamat Tahun 2009
3. MAN 2 Model Medan, Tamat Tahun 2012
4. Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara
Medan Tahun 2014

Medan, 09 Juli 2018

Penulis,

Yurizka Kesuma Putri
NIM. 38.14.3.020